

MEMORIAL

ドラゴンスレイヤー
英雄伝説メモリアル

広大な世界・イセルハーサ。
突如出現したモンスターと
古代の遺産の謎をめぐり
英雄たちの伝説が始まる。
シリーズ２作品の魅力を
あまねく網羅した一冊。

ケイブンシャの大百科別冊

ドラゴンスレイヤー英雄伝説メモリアル

ケイブンシャ

カバーデザイン／小山力也（オフィス・ティーツー）



MEMORIAL

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説メモリアル

広大な世界・イセルハーサ。
突如出現したモンスターと
古代の遺産の謎をめぐり
英雄たちの伝説が始まる。
シリーズ２作品の魅力を
あまねく網羅した一冊。

ケイブンシャの大百科別冊

ドラゴンスレイヤー英雄伝説メモリアル

ケイブンシャ


ドラゴン
スレイヤー
英雄伝説
メモリアル

世界大全図



豊かな自然に恵まれた世界、イセルハーサには、５つの国家が存在している。

サースアイとロンウォールの２つの島からなる小国家、ファーレーン王国。

マップの向かって左側に広がる、ウォンリーク公国。

西に多島海を望む、ラヌーラ王国。

国土の中央に広大な砂漠地帯を持つ、ソルディス王国。

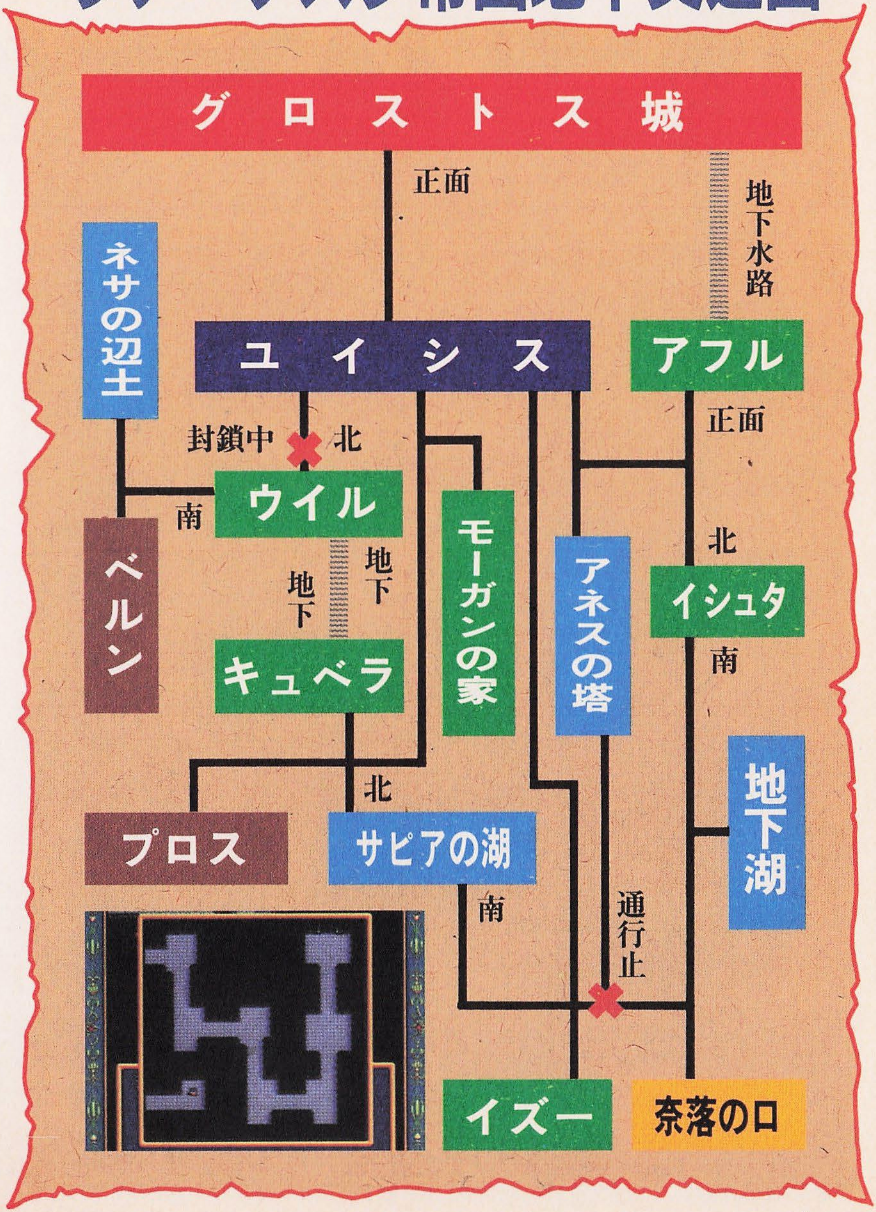
そして、環状の山地に覆われた、モレストン共和国。

イセルハーサの紋章は、これら５つの国の紋章を１つにまとめ、永世平和を誓い合ったものである。

イセルハーサ



ファーゲスタ帝国地下交通図



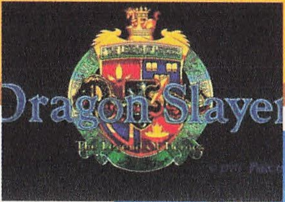


英雄伝説グラフィティ

グラフィックストーリー、アートギャラリー、ソフトやグッズなど、『英伝』シリーズの魅力をたっぷり味わってくれ。

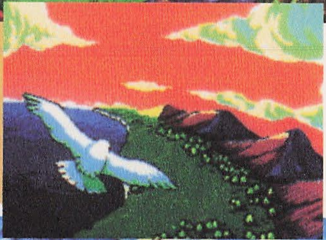
英雄伝説

THE LEGEND OF HEROES





父の仇を追え！





プロローグ

はるか昔、いや、もしかしたら遠い未来のことかもしれない。
イセルハーサの中央に位置するファーレーン王国。人々は心優しきアスエル王のもと、平和な日々を過ごしていた。

だがある晩、予告なしのモンスターの襲撃にあい、国王アスエルは殺害される。わずか6歳のセリオス王子はエルアスタの町で養育を受け、政務は側近のアクダムが行うことになった。

※画面写真はＰＣ98版のものを使用しています。

第1章……王子の旅立ち

すべてはアクダムの策略から始まった！

あの忌まわしい事件から10年。王位を継承するまであと2か月となったある日——セリオス王子は今日もエルアスタの屋敷を抜け出し、スライムいじめに励んでいた。

ところがその晩。大量のモンスターがエルアスタへなだれ込んできたのである。セリオスは助けを求めに、単身ルディアの城へ向かった。しかしそれはすべて、摂政アクダムの陰謀。セリオスを亡きものにし、自分が王位につこうと企んでいたのである。10年前アスエルを殺したのも、この男だった。地下牢に捕らえられたセリオスだったが、レジスタンスの修道士、リュナンに助けられ、クルスの村に逃げ延びる。

アクダムの陰謀にはまったセリオス！











レジスタンスの仲間と共に戦うのだ

心強い仲間を集め ルディアの城へ！

クルスの村にあるレジスタンスのアジトにたどり着いたセリオス。そこで彼はレジスタンスのリーダー、アロンと、その孫娘のソニアに出会い、打倒アクダムを誓って修行を始める。

途中で、フラムの使い手である遊び人・ローを仲間にしたセリオスたちは、ベルガの鉱山の司令官を打倒。囚われている人質たちを解放し、打倒アクダムに燃えるナゾの盗賊、ゲイルをさらに仲間に加える。

ベルガの人質を受け入れたクルスでは、ルディア突入の準備が着々と進められ、いよいよその日がやってきた。

仲間たちと共にルディアの城に突入するセリオスたち。謁見の間にアクダムを追いつめるが、今一歩のところで逃がしてしまうのだった。



仲間も増やせ

戦いの経験をまずは積め

アクダムを追う旅の始まりだ

機は熟した！いざルディアへ！

第2章……沈黙の呪文

恐るべしアクダム！呪文封じの手は？

母フェリシアとの再会を果たしたセリオス。しかし、その感動に酔っている暇はなかった。

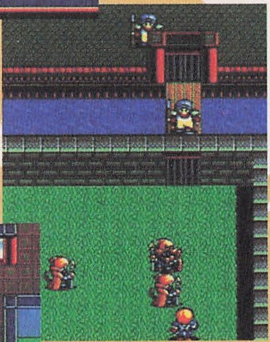
彼はアクダムを追って旅に出ることを母に告げ、仲間と共にネリアの港からウォンリークへと向かう。子供の肉を食らう流血の洞窟のモンスターを退治するが、ロンドに戻ったその夜盗みが発生。疑いをかけられたゲイルが離脱してしまう。3人になった一行は、その後ラルファの砦を解放し、マスクーンの町を訪れる。

ラルファに戻ると、マスクーンが襲われたという知らせが。その張本人はアクダムだったのだ！ 勝負を挑むセリオスたちだが、結果は惨敗……。

別れ、戦闘……それが試練













サイレスの呪文を見つけるのだ

逃げるアクダム！そしてリーゼルへ

アクダムの呪文攻撃を封じるには、沈黙の呪文「サイレス」を見つけるしかない——。セリオスたちは、その呪文を求めてグエンの塔へ向かう。予期せぬローの謀反があったが、再び現れたゲイルの助けを受け、サイレスの呪文を入手することができた。

再度マスクーンでアクダムに挑戦するセリオスたち。アクダムは逃がしたものの、マスクーンの解放に成功した。

一行は首都リーゼルに向かうが、町の人たちの様子が変だ。それもそのはず、すべてモンスターが化けていたのである。しかも、城の階段付近には結界が張られていて、奥へ進めない。

だが賢者ロエルの助言を受け、なんとかそのしかけも突破。ボスのヘルニルドを倒し、ウォンリークを解放したが、アクダムを追う旅はまだ続く。



第3章……国王のあかし

明かされる衝撃の事実

重税の王国ラヌーラで待ち受けるハプニング

ラルファで新しくソニアを仲間に加え、ラヌーラのヨルドの港をめざすセリオスたち。途中で海賊に襲われるというアクシデントがあったが、何とかクリアし、当初の予定を変更してスエルの村からラヌーラ入り。ここでは異常な税の高さで人々が生活に苦しんでいたのだった。

アムダの村には、モンスターに襲われたセリスの城から逃げ延びていたフラート国王がいた。そしてなんと、リュナンはこのフラートの弟、エリオン王子だったのだ。

国王の頼みで、ヨルド解放作戦に乗り出したリュナンたち。まずは女神フレイアの司祭バーバラに会うが……。

アクシデント発生!?





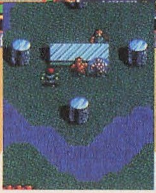




いいかげんにしなさい！







無能国王兄弟に頭を痛めるリュナン……

「ヨルドのモンスターを追い出すには竜の卵に入って、女神フレイアにお願いしなければならない」とバーバラ。ところが、ナッシュにいる財務官のリストンが、竜の卵に入るための「竜の涙」という道具を持っていってしまったらしい。ナッシュに行ってリストンたちを戒めたリュナンは、竜の卵に入り、ヨルド解放に成功する。

だが、一難去ってまた一難。アムダに戻ると、今度はフラートがモンスターに連れ去られたというのだ。王家の墓にあるギルモアの星との引き換えが解放の条件だという。だが、その王家の墓に入るには、黄金のカギが必要だった。海賊島やヨルドをさんざん歩き回ったあげく、ようやく黄金の鍵を手に入れ、王家の墓からギルモアの星を持ってきて、セリスに向かうのだった。

◆困った人たち

こいつと



こいつと



こいつだ!



…で結局こうなる





これを持って





セリス城突入!

第4章……魅せられた国王

アクダムついに発見！ だが届かぬ場所に……

セリス城のボスを倒し、ラヌーラを解放したセリオスたちは、国境の洞窟を通って隣国・ソルディスへ入った。

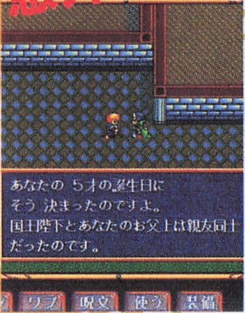
首都バズヌーンに着くと、町の中に男がいない。王妃クレアの話によるとシルフィという踊り子が現れ、国王をはじめ町の男たちを集めて城の中で踊っているという。そして、そこにはアクダムの姿も……！

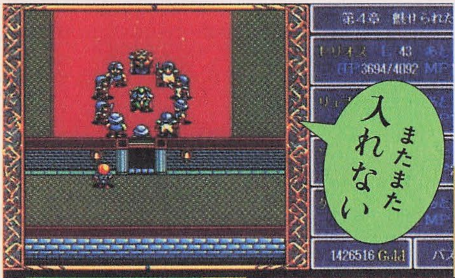
何とかして城の屋上から潜入できないか——手がかりを求めてソルディスを歩き回るセリオスたちは、ルドラで人の乗れる凧を研究中の発明家・ハリーに出会う。その凧が完成すれば、城の屋上に降り立って突入することができるのだが……。





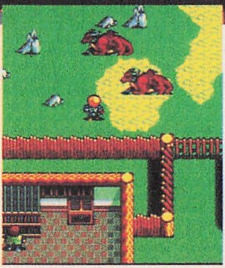
ソルディスで知る意外な事実





発明家







ソルディス名物 ドラゴン牧場

アクダム倒れる！
しかしその陰には…

カウルのドラゴン牧場へ行くと、100年に一度のドラゴンの卵が生まれていた。オーナーのボイルは「これでドラゴンの布が作れる」と喜ぶが、そのドラゴンの布とはいったい何？

発明家のハリーによると、凧の材料に最適なので、何とかして手に入れたいというが、ボイルの答えはノー。ところが肝心のドラゴンの卵が行方不明になり、それを見つけたお礼として、結局手に入ることになる。

完成したハリーの凧で、カザミの塔から城に突入。踊り子シルフィを倒すが、アクダムはディーナ姫を人質に、カザミの塔での決戦をセリオスに挑む。

アクダムをついに倒したセリオス。ところが背後には伏兵ベラミスが控えていたのだ。仲間の援護で倒しはしたが、ディーナ姫が行方不明に……!!

必要は発明の母なのです！













元祖ヒキョー者



そのバカな人

ついに悲願達成

第5章……妖しき光の塔

ディーナを追ってモレストンへ！

行方不明になったディーナ姫をエメの町で発見したという情報を得たセリオスたちは、さっそくエメへ向かう。ところが奴隷商人に連れられて、モレストンへ行ってしまったという。

さっそくリシェールからモレストン入りした一行。ナスールでようやく奴隷商人を発見したが、なんとすでに売られた後。買っていったのはファンガスの成金ジジイという話である。

ファンガスに着いたセリオスたちだが、ゲイルの様子が変。なんと、ゲイルはここに大邸宅を構える大盗賊ゲイルの孫だったのだ。意地でも後を継ぎたくないゲイルは、狼の口の謎に挑戦するのだが……。

哀れ！ ディーナ姫タライ回し



水晶の塔の化物退治に乗り出すのだ！

大盗賊ゲイルがディーナ姫をソルディスに送りに行っている間、セリオスたちはコルクスに向かう。そこでは、大統領ハンスが水晶の塔の怪物を退治しようと準備を進めていた。

ファンガスに戻ると、大盗賊ゲイルがモンスターに襲われ、ディーナがまたまたさらわれたという。ハンスたちも頼りなく、彼は持っていた黄金のカードをセリオスたちに手渡す。

ファエトに滞在中の考古学者、ラルフにそのカードを手渡すと、彼はやたらと張り切って水晶の塔へ踏みこむ。そこで見つけた古文書には、古代の施設に関することがいろいろと書かれていた。そこに現れた黒い影！ ラルフが負傷し、怪物退治はまた出直し。

再度水晶の塔に向かった一行は、囚われのディーナ姫を救い、怪物に挑む。





私が大統領だ！

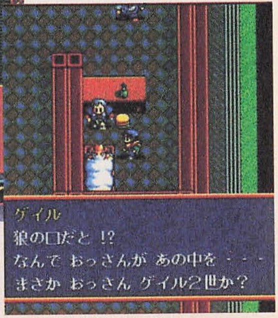


そして私は考古学者だ！

実は親子だったんです







対決！バジール

終章……そして英雄たちの伝説

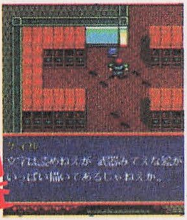
光の剣を探し出しニルギドで最終決戦！

ソルディスに入ったあたりからしきりに話に上っていた、伝説の破壊神、アグニージャ。数々のモンスターの出現もヤツの仕業で、こいつを倒すには「光の剣」が必要という。その手がかりを求めて、セリオスたちはジャグリにあるギルモアの里に向かう。

そこではゴードンとドルカスをリーダーにした2大勢力が争っていた。ゴードン派でゲイルの知り合いのドラゴンから情報を得つつ、セリオスたちは遺跡から古代武器の本を手に入れ、それをラルフに解読してもらい、ついに光の剣を完成させる。

万全の装備を整えたセリオスたちは、最後の敵の居城、ニルギドに挑むのだ。

古代遺跡を調査





光の剣を求めて…



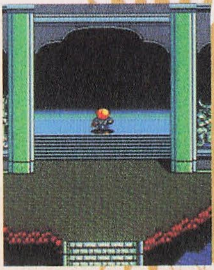
完成！



倒せ！アグニージャ

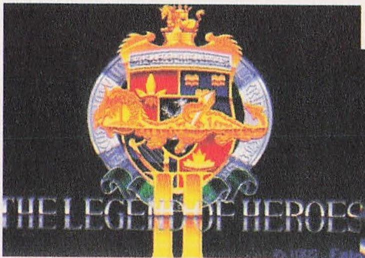


ニルギドの城へ！



英雄伝説 II

The Legend Of Heroes II





数々の謎が今解明される





プロローグ

英雄たちが悪神アグニージャを倒してから、はや20年がたった。セリオスはディーナと結婚し、ファーレーンの王となっていた。そして、2人の間にはアトラスと名付けられた王子がおり、その姿は若き日のセリオスを思わせた。

ある日、イセルハーサを大地震が襲った。古い建造物が倒壊し、各地に深刻な被害が及んだ。初めは混乱があったが、その後の復旧活動により、町々は元通りになった……かに、見えた。

それは新たな災いの前兆だったのだ。

序章……平和な日々

各国に親書を届けに出発するアトラス！

王位継承権の得られる、16歳の誕生日が近づいたアトラス王子。相変わらず屋敷を抜け出してはスライムいじめばかりしていたが、ある日父のセリオス国王に呼ばれ、各国を回って、大地震の被害の見舞いの親書を届けるよう頼まれる。それも王子という身分を隠した上で。

骨董品と化した「聖なるシリーズ」を身につけて旅に出るアトラスだが、ウォンリークのロンドでさっそく酔っ払いにからまれ、一文無しに。そこに現れたのが、筋肉隆々の呪文使い、ランドーであった。彼はリーゼルの町でも現れ、ほとんど強引にアトラスに迫って旅の仲間になる。

さあ 旅の始まりだ！







事件発生!?







頼れる男 ランドー参上

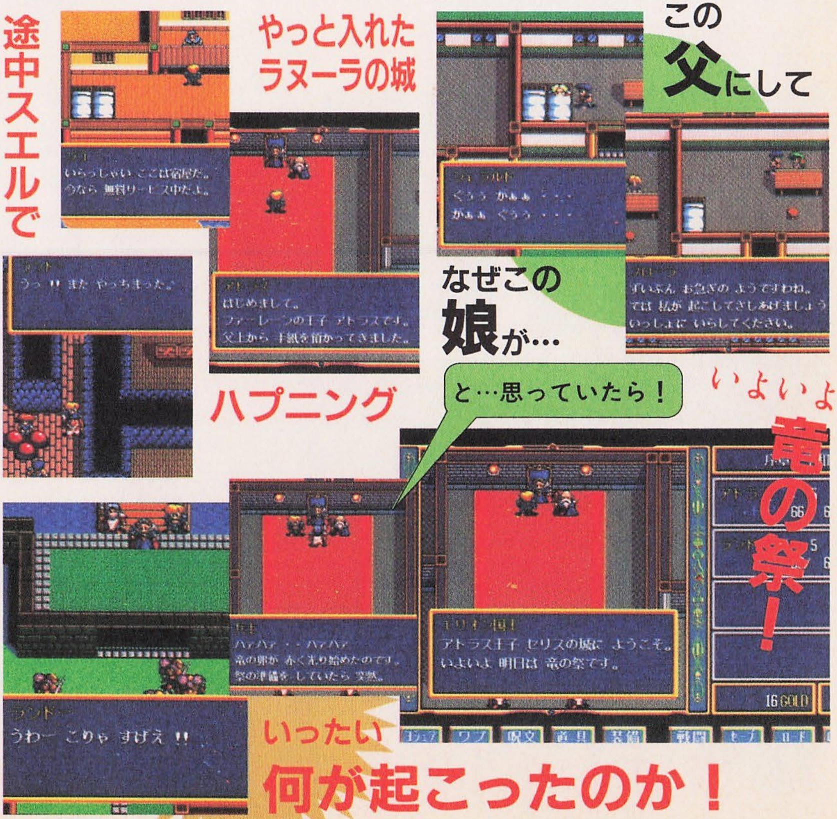
竜の祭で盛り上がるラヌーラでの騒動

ラルファからラヌーラのヨルドへ渡ったアトラス。「聖なるシリーズ」は切符代になってしまったのだった。

竜の祭の準備で、セリスの城は大忙し。城の中に入れてもらえない。ところが平気で入って行く、すだれ頭の男が1人。ナッシュのジェラルド家の執事、チャーリーだった。

取り入ってみようと思ったがダメ。そこでジェラルドの娘のフローラに頼み込んで、何とか入ることができた。親書を渡して、スエルの宿屋（無料）で一夜を明かそうと泊まってみると、いきなり誘拐されてボアード海運の本社へ。だが社長のボアードと、ランドーのおかげで何とか脱出できた。

そしてセリスに行くと、兵士が顔色を変えて飛んでくる。なんと竜の卵からモンスターが出てきたというのだ！



第1章……開かれた奈落

ドラゴンで飛び立った父セリオスの後を追え

世界中の竜の卵から出現したモンスターは、いくつかの町を滅ぼしてしまうほどの勢力だった。その原因を探るため、セリオス国王はドラゴンで各国を巡りに行ったらしい。アトラスとランドーは、その後を追うことにした。

ところがウォンリークでもラヌーラでもひと足違い。ではソルディスへと思っていたら、フローラの失踪事件が発生。王家の墓まで彼女を探しに行くはめになった。

モンスターの魔の手から救い出したフローラは、女神フレイアのお告げを夢で受けて旅に出る決意をしたという。アトラスたちは彼女を仲間に加え、旅を続けることになった。





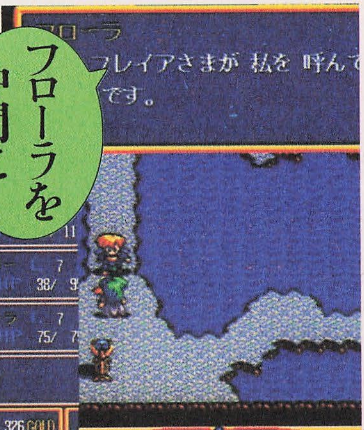
フローラ失跡！



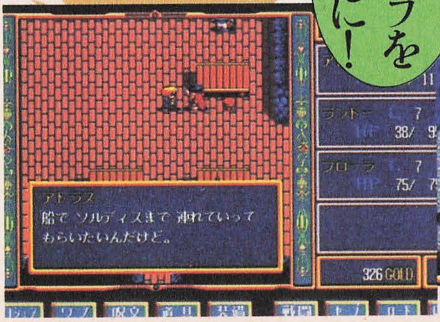
王家の墓へ！

中ボス





ソルディスへ！



父の手がかり消滅！消えた盗賊たちは？

ソルディスへ渡ろうとセダルに行くと、ジェラルドの手が回されており、マークされていてダメ。そこでボアードに頼みこむという裏ワザ（？）を使い、ルドラからソルディスに入った。

ところがまたひと足違い。一行は一路モレストンをめざす。

ナスールに行くと、不気味な仮面の男が出現。ここでは去ってしまうが、ファエトで再会する。なぜかアトラスが気に入ったらしく、4人目の仲間になった。名前はシンディ。

コルクスで大統領のハンスに話を聞くと、セリオス王はエリオンやゲイル3世たちと「奈落の口」に向かったらしい。そして、壊滅したファンガスから逃げた盗賊は、狼の口にいた。

盗賊ドレイクに頼んで、奈落の口の奥へと進んだ4人を待っていたのは!?

ソルディスからモレストンへ…







シンディ登場





何だこいつらは!?

盗賊たちは狼の口にいた



第2章……英雄たちの行方

セリオス王を探して地底探険の始まりだ

洞窟の奥に立っていた敵を倒すと、その奥にはさらに長い地下通路が続いていた。４人は通路の奥へと進む。

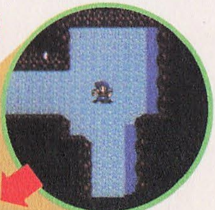
しばらく進むと、妙な老人が待っていた。老人の言う「戦士の笛」を地下湖から取って来ると、そこにはもう姿がない。先へ進むと、イシュタという地底の村に到着した。

そこで会った人間たち――ここはファーゲスタという帝国で、彼らは帝国の皇帝に反抗するレジスタンスであった。老人はレイシアという女戦士が変装していたのだ。

グロストス城に捕われたというセリオスたちを助けるため行動開始。ところがこれが大失敗に終わる……。



レジスタンスと合流！



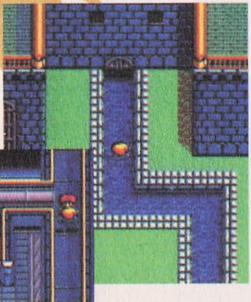


暗くて長い地下道



だったらイズーから行くぞ！

城に潜入





あらまー大失敗…

イズーを回って救出作戦シナリオ変更

今回の作戦に使った、アフルからの地下水路は封鎖されてしまった。リーダーの話だと、あとはイズーという町を経由するしかないらしい。

通路をふさいでいた岩を爆破し、4人はイズーの町にたどり着いた。町の奥の大きな屋敷は町長のものらしいが、その町長の姿はまだない。

イズーから城下町のユイシスまでを歩いていくと、通路で道に迷う人々を発見する。どうやらイズーの町長の家の新しい使用人らしいが、イズーに戻るとその使用人とまちがえられて、働かされるアトラスたちであった。

イズーの町長というのは、なんと大盗賊ゲイル。グロストス城のナレサ隊長に宝石を届けるよう頼まれ、城に潜入するチャンスが再到来。そして4人はついにセリオスたちを発見するが!?

イズーの新町長は大盗賊!?



城に入るチャンス





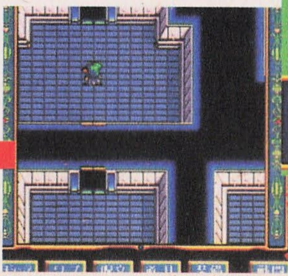
な…何かちがう…



この人の出番

対決の予感！







まんまと入城成功！

第3章……竜の卵

竜の卵のモンスターを止める方法を探し出せ

セリオス国王たちを救い出したアトラス一行。ところが、竜の卵から出現するモンスターの数が急に増えてきた。原因を探るため、4人は二手に分かれて行動を開始し、その後イズーで合流。バーバラが手がかりを知っているという情報を入手する。

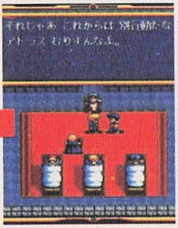
ヨルドでバーバラに会って竜の涙を受け取った4人は、竜の卵に進入。ランドーがパネルを適当にいじると、運良くモンスターの発生は止まったが、真の解決方法はわからずじまいだった。

新たな情報を得てイズーに行き、大盗賊ゲイルに話を聞くと、プロスの収容所にマスターと呼ばれる人物がおり、彼らが何かカギを握っているという。



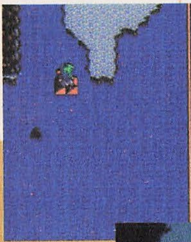
新たな情報を求めて行動開始







そしてプロスへ



サピアの湖を渡って…



キュベラに到着！

マスターと接触！
地上に平和を取り戻せ

サピアの湖からキュベラに入り、プロスの収容所をめざす4人。ところがプロスに着いたはいいものの、中に入ることができない。ユイシスの近くに住む穴掘り職人、モーガンの協力を得て、どうにか突破し、収容所の人たちと接触することができた。

そこにはマスターと呼ばれる、ファーゲスタ帝国の賢者的存在の老人たちが囚われていた。そこで彼らは歴史の事実の断片をアトラスたちに語り、竜の卵のモンスターの発生を止める方法を説明する。

ソルディスとモレストンの竜の卵はすでにモンスターの発生が止んでおり、ラヌーラではランドーの活躍（？）によって解決した。残るファーレーンとウォンリークの竜の卵を止めるため、アトラスたちは地上に戻るが……！



マスターから話を聞き地上へ！

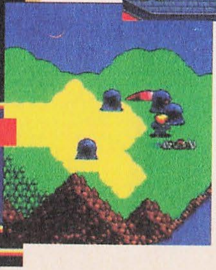




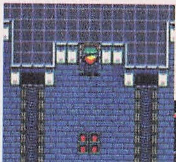
待ち伏せていた強敵！







プロスでひと暴れ
竜の卵を止めろ！





第4章……暗黒の支配者

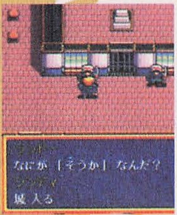
皇帝のレジスタンス狩りが始まった！

竜の卵がすべて元に戻り、地上が平和になった喜びもつかの間。フローラの脳裏に突然、不吉な映像が浮かぶ。そして、それは現実だった。イシュタの村が破壊され、大規模なレジスタンス狩りが行われていたのだ。

大盗賊ゲイルは、グロストス城に連行されたらしい。ユイシスのガードにわざと捕まり、三たび城に潜入する4人。さっそく牢を脱出して場内を進んでいくと、皇帝とその側近の男、フラッドの不審な会話を目撃。ちゃっかり脱走していた大盗賊ゲイルの協力を得て、ウイルをめざすアトラスたちであったが、ウイルの門は固く閉ざされていたのだった。

凄惨！イシュタ壊滅

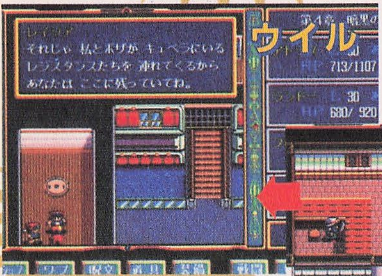






わざと捕まって場内へ







…入れない

めざすはウイル

ナレサ隊長の反逆とマスターの危機！

いったんウイルをあきらめ、キュベラでレイシアたちと接触したアトラスたち。レジスタンスたちが囚われているベルンの収容所へ共に突入することで話がまとまるが、レイシアたちはアトラスたちを置いて行ってしまう。

　抜け道を発見し、ウイルに向かう4人。いきなり敵の妨害にあうが、何とか撃退し、やっとウイルに入ることができた。

　ウイルからベルンの収容所に向かい到着はしたものの、中に入ることができない。ガードたちの会話を盗聴すると、レイシアたちは捕らえられ、ナレサ隊長が反逆していたことが判明。そのナレサ隊長は、ネサの辺土の奥に身を隠していた。

　隊長の協力でベルンを解放。ところが、マスターたちが処刑寸前だとか！



終章……祈り、そして希望

レジスタンス総決起！皇帝を打ち倒せ！

間一髪でマスターが救い出され、そして、すべての事実が明かされた。イセルハーサの古代文明は、20億年前に現在のファーゲスタの先祖が残したもので、その時にも悪神アグニージャが現れ、文明を破壊したというのだ。地底に逃れた彼らは、長い冷凍睡眠についたが、彼らが目覚めた時には地上に新しい人類――イセルハーサ人が生活していた。ファーゲスタの皇帝は、地上と地底を共に制圧しようと企み、モンスター攻勢をしかけたのだ。

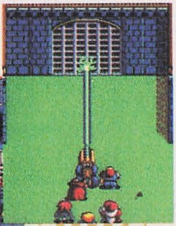
城正面から突入し、大攻勢をしかけるレジスタンス軍。もちろんその中には、アトラスたちの姿もあった。最後の大決戦、その行方は……!?

ついに始まった大攻勢！

テクニカの部屋を制圧







先代英雄も奮闘！



フラッド倒る！



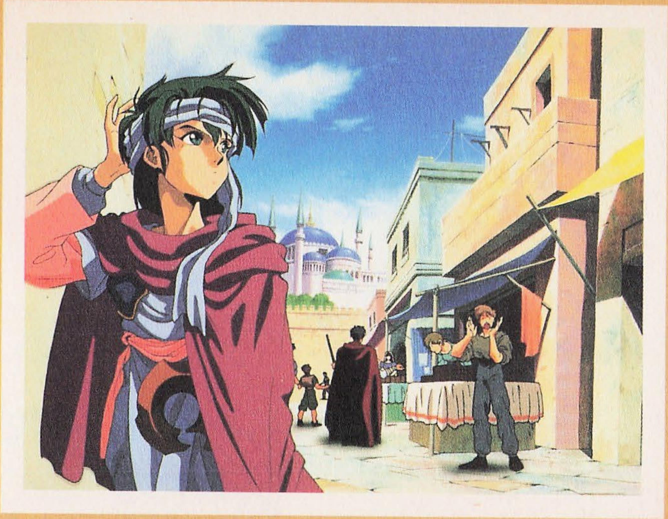


皇帝との決戦！



難関に続く難関!!

英伝 アートギャラリー



1

▲2つの島からなるファーレーン王国。裕福ではなかったが、人々は平和に暮らしていた

2

▼ある晩モンスターが首都ルディアを襲った。兵士たちは懸命に戦い、攻防は日の出まで続いた



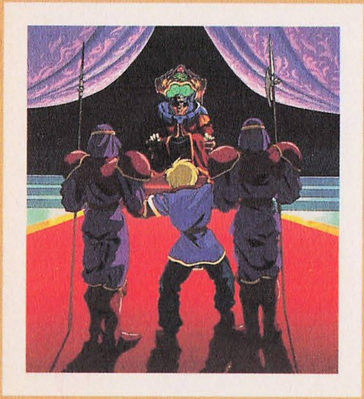
▶すべては側近アクダムの謀略だった。彼は国王アスエルを殺害し、モンスターを操って世界征服を狙っていたのだ

3



4

▼10年後。成長したセリオス王子を地下牢に閉じ込め、アクダムはファーレーンの王位を奪った



5

▶レジスタンスに救出されたセリオスは、その後彼らと協力してルディアの城の奪還に成功。しかしアクダムは逃亡してしまう





6

◀セリオスは、アクダムの野望を阻む旅に出る。彼の周りにはかけがえのない仲間たちが集まり、友情が生まれていった

▼長い旅の末、ついにアクダムを倒したセリオス。しかし……彼の旅はそれで終わりではなかった。かつて世界を破壊しつくした、悪神アグニージャが復活を遂げていたのだ

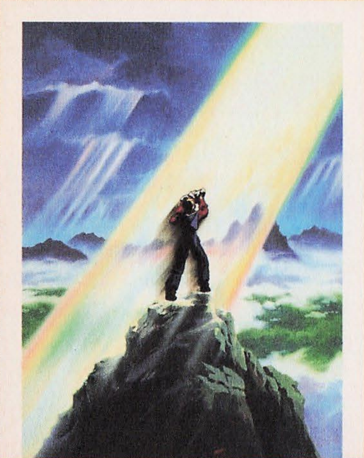
7





8

▲世界の運命はセリオスたちに託された。かつてその業火で世界を滅ぼした悪神アグニージャに、彼らは敢然と立ち向かい、そして打ち破った





▲◀世界に平和が戻り、その後セリオスは王位を継承し結婚。やがて王子を授かる

9

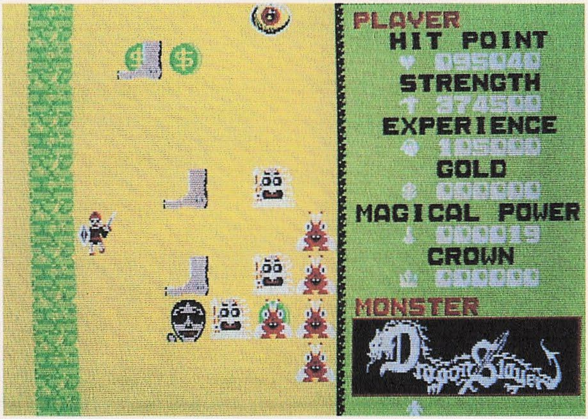
He was named "ATLAS"...

ズ全紹介

ファルコムの『ドラゴンスレイヤー』シリーズの歴史は長い。その由緒あるシリーズ作品を紹介していってみよう。

I 記念すべきシリーズ第1作

ドラゴンスレイヤー



▲パズル的な要素が斬新で爽快な魅力を持っていた。三つ首の魔竜、ビオラインを倒し、王冠を集めるのが目的

II アクションRPGの源流

ザナドゥシリーズ

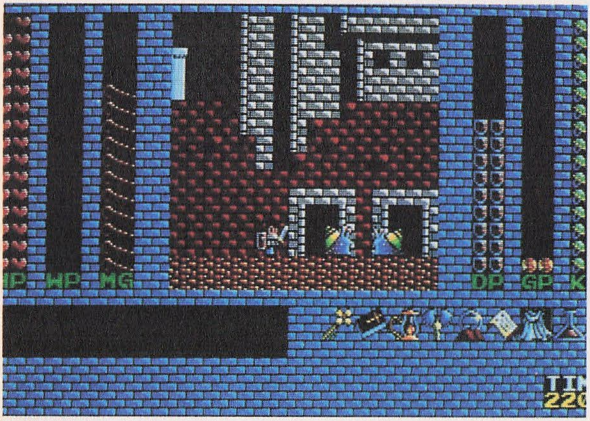


▲豊富な魔法やアイテム、4方向スクロールなど白熱する要素が盛り込まれていた。敵は魔竜ガルシス。シナリオIIも発売される

『ドラスレ』シリー

III ロマンシア

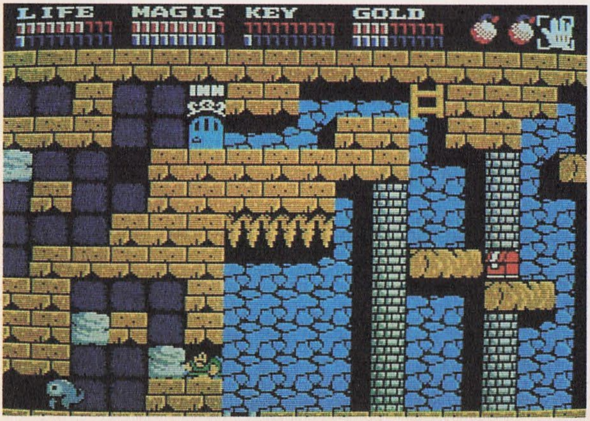
セリナ姫を救い出せ！



◀横スクロールのアクションアドベンチャー。ファレディ王子が不条理な謎の世界に挑む。かなり難解な作品になっているぞ

IV ドラスレファミリー

キャラ選びがポイントなのだ



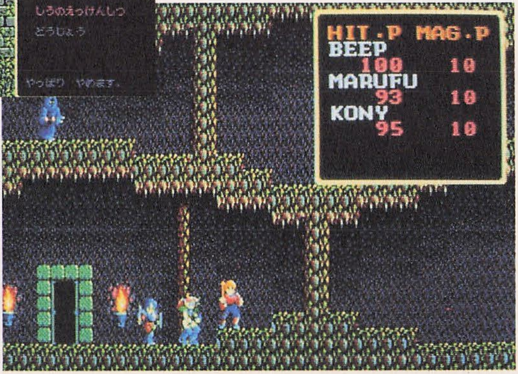
◀ファミコン版でも発売されたアクションRPG。家族で力を合わせて、4つの王冠と剣を手に入れ、魔竜ディルギオスを倒すのだ

根強い人気のロングセラー V

ソーサリアンシリーズ



◀７つの元素を組み合わせて魔法を作り、冒険に出る。ゲームに年月の概念が存在し、子孫へ冒険が受け継がれる形になっていた



▶メインプログラムとシナリオが分かれたシステムになっており、数多くの追加シナリオが発売された

イセルハーサを舞台に大冒険 VI

英雄伝説シリーズ



◀親切設計が行き届いた、コマンド戦闘式のＲＰＧ。シナリオも充実し、登場人物の個性が印象的だった

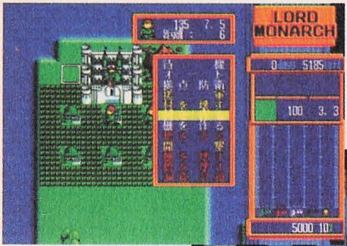


▶冒険の旅は父から子へと受け継がれ、前作で残されていた謎がパート２で解明されるようになっている

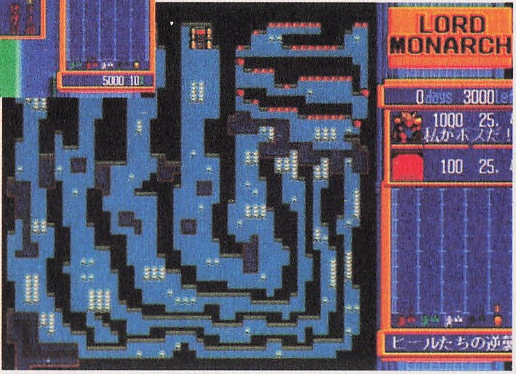
VII

夜も眠れぬ新感覚SLG

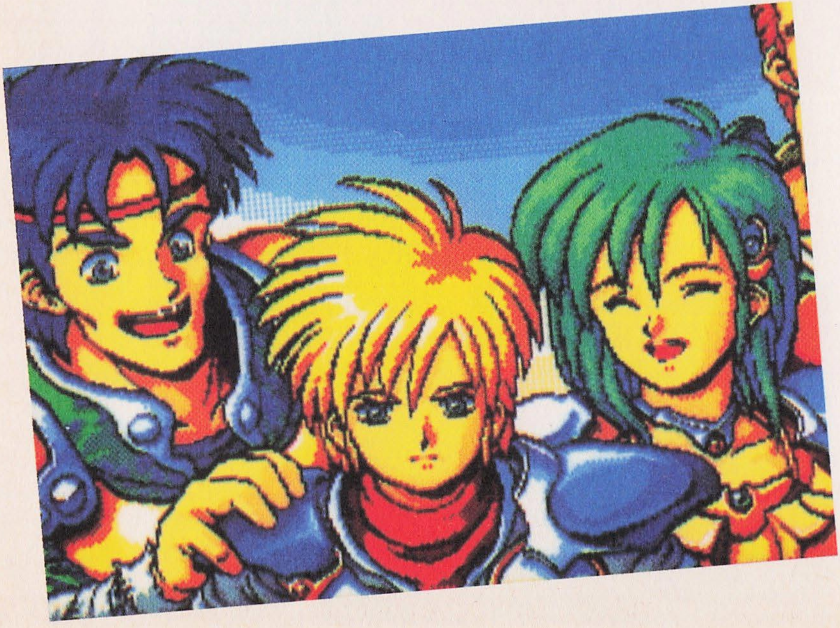
ロードモナークシリーズ



◀パズル要素の高いシミュレーション。さまざまな特徴を持つマップ上の自分の領地を拡大し、ライバルの国を滅ぼすのが目的



▶新たなマップで、コンピューターの思考ルーチンを強化したアドバンスド版も発売。攻略は至難を極めた



英伝シリーズ 移植作品情報

パソコン

88、98、TOWNS、98NOTEなど多数

▶『イース』などの作品でおなじみのハーフトップビューを採用し、スクロールも８方向でなめらか。ＲＰＧ初心者でもスムーズにプレイできる





◀多くの機種に移植され、広いファン層を作り上げた。速く賢いオートバトルも魅力。『英伝Ｉ』は、近日Ｘ68000版も発売される

PCエンジン

ハドソン

▶ＣＤロムの特性を生かし、ＰＣオリジナルのビジュアルを多数盛り込んだ、ハイレベルの移植。『英伝』のファン層を一気に拡大した





◀プレイしやすさもパソコン版そのまま。アクセス時間も短く苦にならない。また声優の起用により、メインキャラがしゃべるのも魅力

スーパーファミコン　エポック社

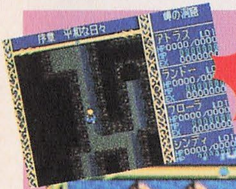
▼スーファミ版だけのモンスターやアイテムが登場し、移植に独自性を見せた





▲戦闘画面では、モンスターのバックに背景が入っている。フィールドの状況によっていろいろと変化するのが、なかなか楽しい

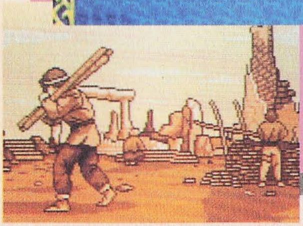
注目　英雄伝説IIがCDロムで出る!



PCエンジン版を発売したハドソンでは、只今『英雄伝説II』の開発が着々と進行中。年内発売の予定で、価格や声優のキャスティングなどは未定だそうだ。親子2代の冒険がCDロムで楽しめると思うと、発売が待ち遠しいね



▲地上と地下を舞台に、アトラスたちの冒険が展開するぞ



◀紹介の画面写真は開発中のものです

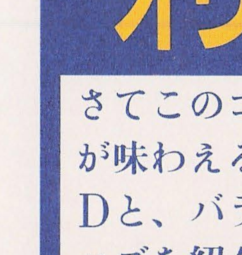
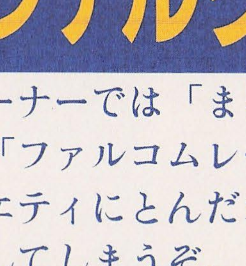
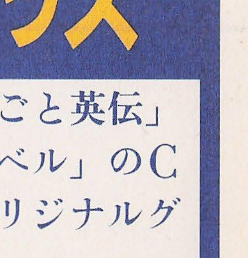




英雄たちはそこにいる

ゲームミュージック & オリジナルグッズ

さてこのコーナーでは「まるごと英伝」が味わえる「ファルコムレーベル」のCDと、バラエティにとんだオリジナルグッズを紹介してしまうぞ。

MUSIC 耳を澄ませば英雄の足音が聞こえてくる。



ドラゴンスレイヤー J.D.K.SPECIAL

音楽スタッフとJ.D.K.BANDの対決なのだ

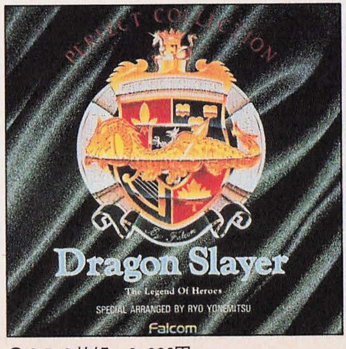
日本ファルコムの音楽スタッフ、Falcom Sound Team J.D.K.と、岸本友彦率いるJ.D.K.BANDのアレンジが一度に味わえる2枚組。前者はマニアに人気のローランド「ミュージ郎」を使用したグレードアップ版、後者はおなじみハードロック。『英伝II』の曲も3曲収録。

●CD2枚組　3,800円

パーフェクト・コレクション ドラゴンスレイヤー

元祖・英伝サウンド

『英伝』の全18曲を収録したオリジナル・サントラバージョンと、PCエンジン版のサウンドでおなじみ、米光亮のアレンジ版の2枚組で構成。「英伝サウンド」を語るには基本のCDと呼べるだろう。



●CD2枚組　3,800円

交響詩ドラゴンスレイヤー英雄伝説

珠玉のオーケストラ

幻のイセルハーサ国立劇場で録音された、全6楽章からなる壮大なシンフォニックアルバム。ゲームでおなじみのサウンドが巧みにミックスされ、セリオスたちの冒険の興奮と感動を独特の手法で再現している。

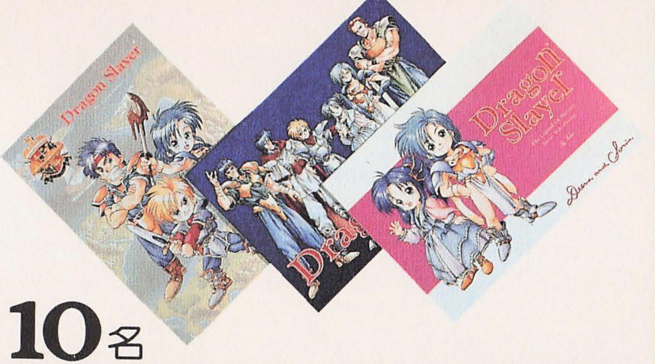


●CD　3,000円

※CDの価格は税込みです。

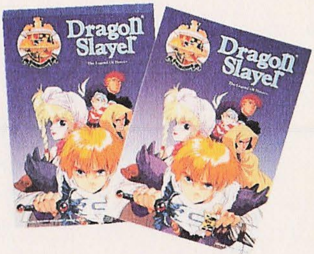
GOODS

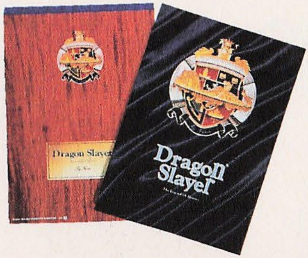
一緒に冒険した仲間たちだから、いつでもそばにいたいというキミに。



10名

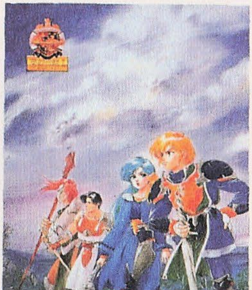
▲ＤＳ英雄伝説　ポストカード：セリオス／キャラＢ／ソニア　各150円





▲ＤＳ英雄伝説　ノート＆レポート：ロゴ／イラスト　各500円





▲ＤＳ英雄伝説II　ポストカード：Ａ／Ｂ　各150円

※グッズの価格はすべて税別です。（テレカは非課税）



5名

▲ＤＳ英雄伝説　テレホンカード：1200円



5名

▲ＤＳ英雄伝説Ⅱ　テレホンカード：1200円

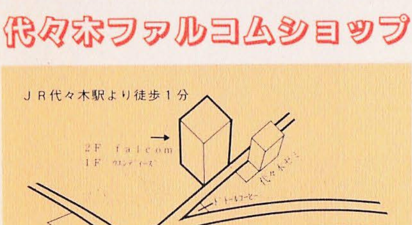


▲ＤＳ　キーホルダー：600円



▲ＤＳ　バッジセット：300円

代々木ファルコムショップ



ファルコムショップへ行ってみよう！

ファルコムの最新情報を、常時いち早く発信しているのが、東京代々木のファルコムショップ。

ファルコムのゲームソフトからオリジナルグッズ、コミック、書籍まで、ファルコムに関するあらゆるアイテムがそろっている。代々木に行ったら寄るしかない！

営業時間 10:00〜18:00（水曜定休） TEL 03-3379-7723



▲ＤＳ英雄伝説　下敷Ａ　250円

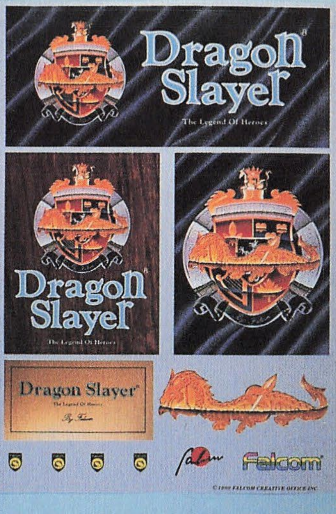


1名

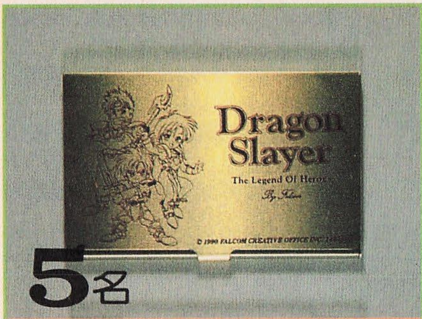
▲ＤＳ　ペナント（縦 27㎝×横 16㎝）6800円



▲ＤＳ英雄伝説　ディスケットホルダー：ロゴ５”／ロゴ３．５”／イラスト５”　各 500円



▲ＤＳ英雄伝説　ロゴステッカー300円



▲ＤＳ　カードケース 800円



▲ＤＳ英雄伝説　下敷Ｂ 250円



▲ＤＳ　ワッペン（縦 12㎝×横 10㎝）3000円



▲ＤＳ　キャリーケース各 250円

プレゼント

42〜45ページで紹介したグッズの中から、写真の脇に「○名」とかかれたアイテムを、それぞれの人数の読者の皆さんに抽選でプレゼントします。

【応募方法】

官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号、そして欲しい商品の名前を書いて、左記の住所まで。

〒164
東京都中野区本町3-32-15
勁文社
英伝メモリアル　プレゼント係

1枚のハガキに、2つ以上の商品の名前を書いた場合は無効。応募は1人1枚でお願いします。

締切は1月末日必着。なお、当選の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

き出す!!

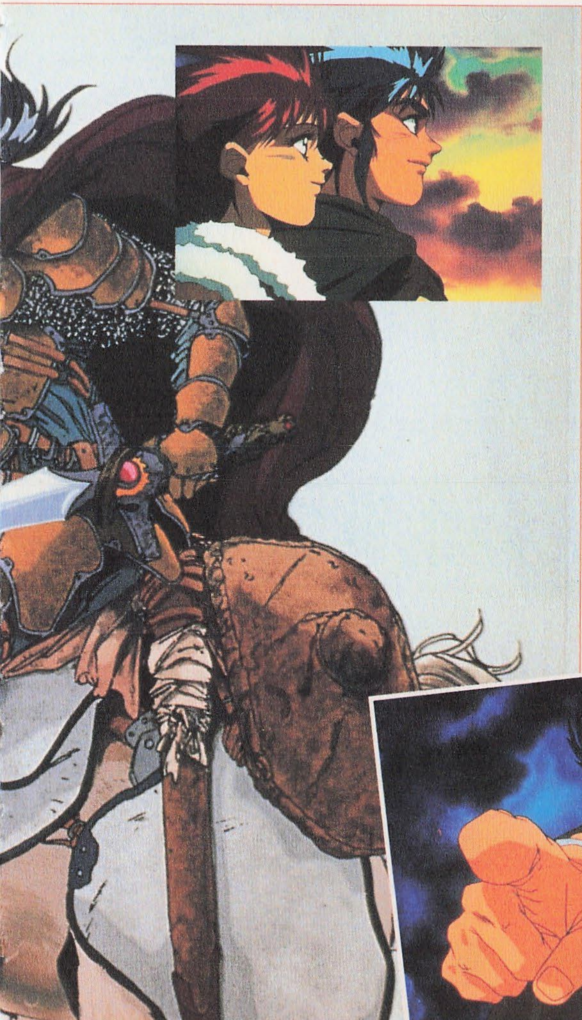
Vol.1：'92年10月21日発売

Vol.2：'92年11月21日発売

●キングレコード/30分/各5800円(税込み)

第1章を2巻に分け熱い物語が展開する！

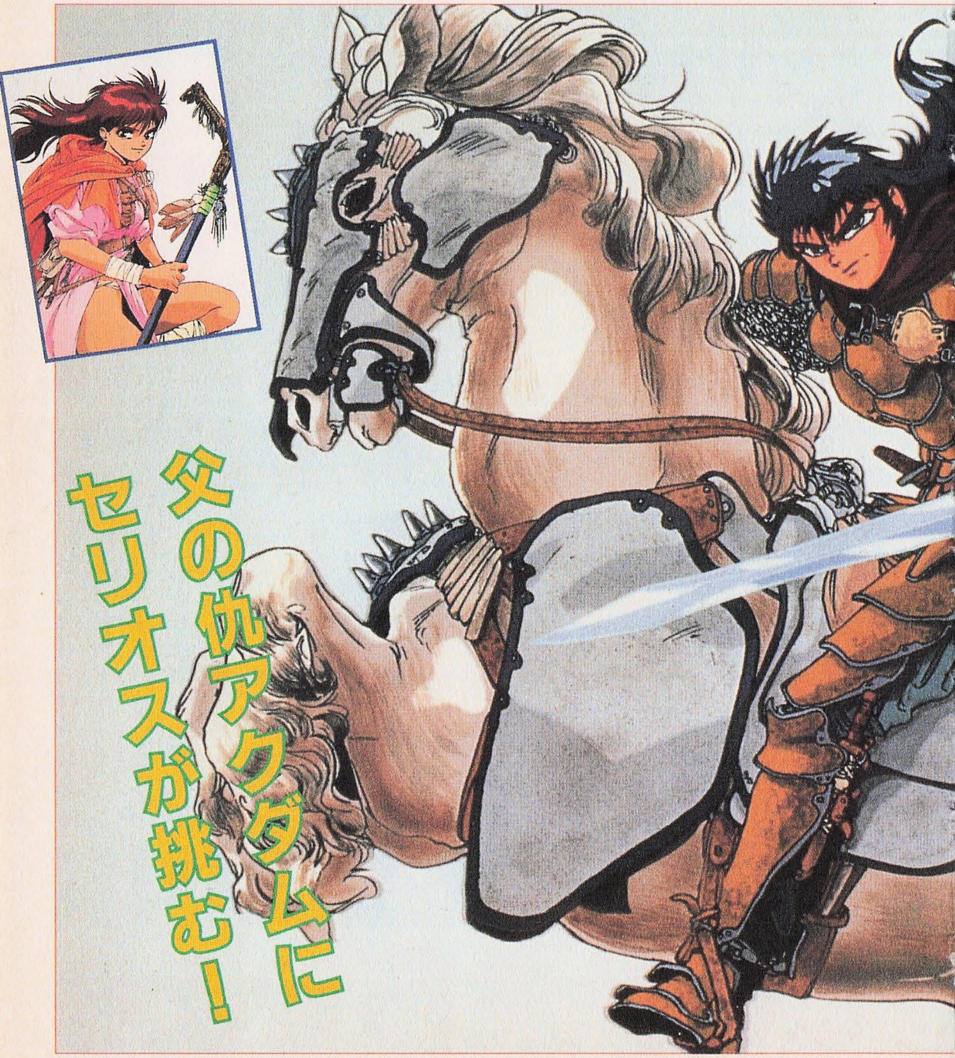
セリオスたちの活躍が、エネルギッシュなOVAで見られる日が来たのだ。
キャラクターデザインに石川賢、脚本に松崎健一、監督に中村憲由、そして音楽には『交響詩DS』でおなじみ、寺嶋民哉らの豪華スタッフで鋭意製作進行中。どんな「英伝ワールド」が展開するか!?





OVA情報

『英伝』が動



父の仇アクダムに
セリオスが挑む！

OVA **Dragon Slayer**

ドラゴンスレイヤー〜英雄伝説 STORY

Vol.1

美しい自然に恵まれた世界「イセルハーサ」。その中央に位置するファーレーン王国は、ある晩アクダムの陰謀によってモンスターの奇襲を受け、国王と王妃は殺害されてしまう。王の遺志を継いだライアスはセリオス王子(当時6歳)と共に城を脱出、やがて国民はアクダムの独裁政権によって苦しみの日々を送ることになる。

それから10年。セリオスは血気盛んな少年に育ち、アクダムに対抗するレジスタンス軍と共に、アクダムに戦いを挑む。セリオス必殺の、「こっぱ微塵斬り」が炸裂する！

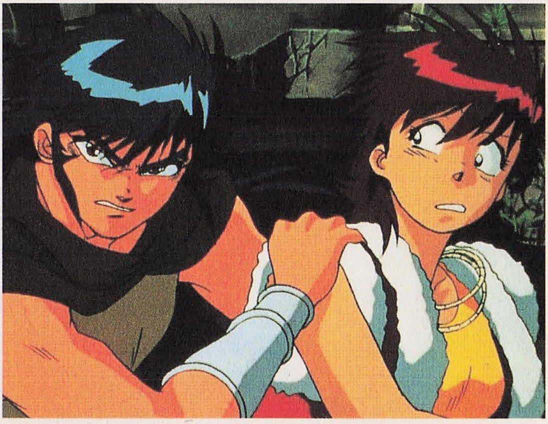
Vol.2

王妃フェリシアが城に幽閉されていることを知ったセリオスは、奪回を試みるが不可能であった。アクダムはセリオスたちへの見せしめとして、王妃処刑を宣言。そこで、セリオスを想うレジスタンス軍のソニアは、大昔に封印された秘密兵器「いにしえの竜」と融合することを決意する。

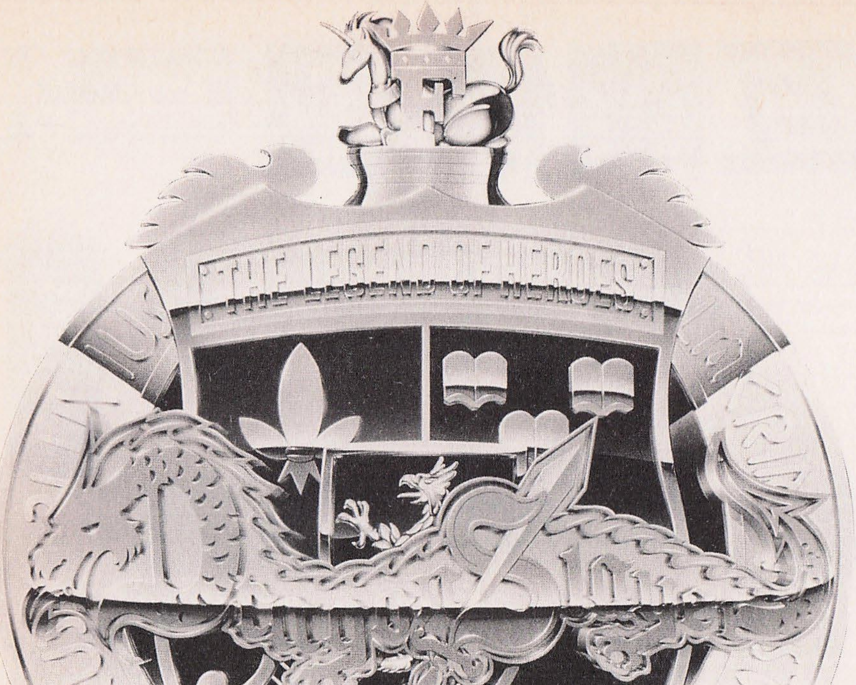
ドラゴンとなったソニア、そしてレジスタンス軍と共に、王妃奪回を決行するセリオス。しかし、アクダムと巨大ドラゴンの総攻撃に大苦戦。謎の四人衆も登場し絶体絶命!?

CAST ☆

セリオス……山口勝平
ソニア……山崎和佳奈
ライアス（アロン）……宮内幸平
リュナン……掘秀行
ロー……飛田展男
ゲイル……大塚明夫
アクダム……笹尾繁蔵



この秋注目せよ!!

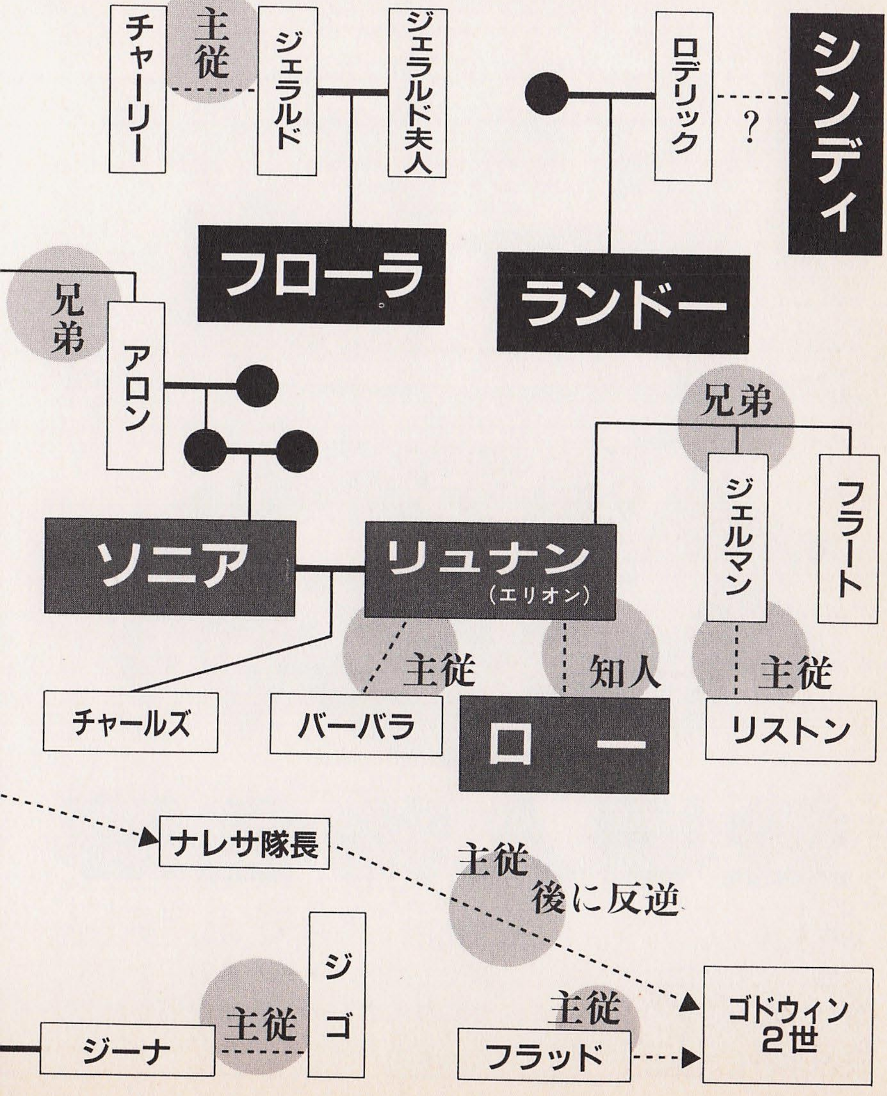


登場人物名簿

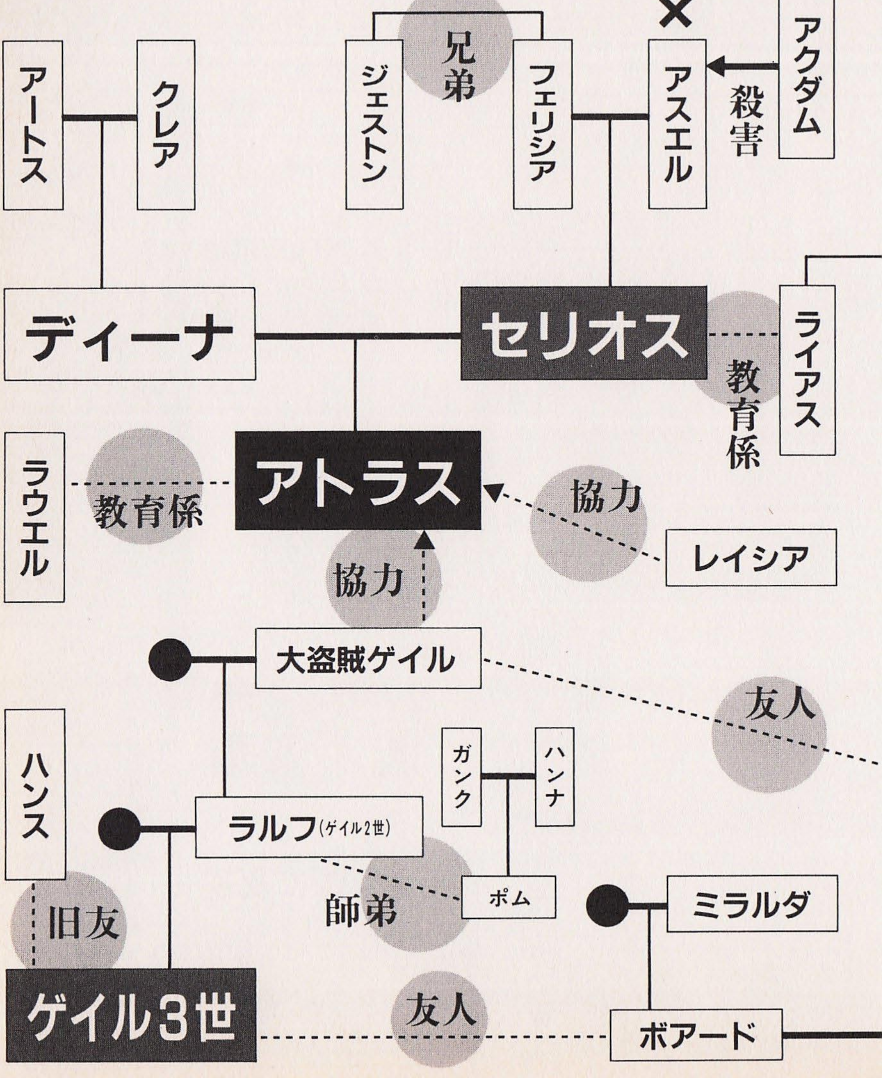
初代英雄のセリオス、そして2代目のアトラス。彼らと共に冒険の旅に出る仲間たち、そして旅先で出会う人物たちを、IとIIに分けて紹介していこう。こんなにたくさんの人物が登場したのかと思うと、ちょっと驚いてしまうかも。

互関係図

非常に複雑な『英伝』の人物関係。それをまとめてみたぞ。



英伝 I・II 主要人物相


アクダム
殺害
×
アスエル
フェリシア
兄弟
ジェストン
アートス
クレア
ディーナ
セリオス
ライアス
教育係
アトラス
ラウエル
教育係
協力
レイシア
協力
大盗賊ゲイル
友人
ハンス
ガンク
ハンナ
ラルフ(ゲイル2世)
師弟
ポム
ミラルダ
旧友
ゲイル3世
友人
ボアード

クセがあるから面白い『英伝』の人物関係

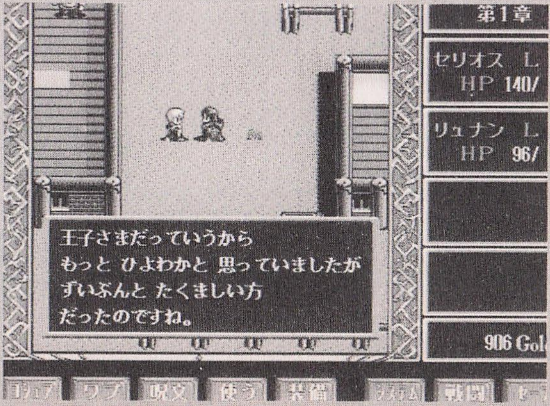
素直じゃない連中の多いこと！

『英伝』シリーズのイベントのナゾ解きは、決して難しいものではない。ちょっと考えればわかるものが多いのだが、特徴的なのはその多くが事務的な作業や暗号の解読のようなものではなく、「登場人物とのかけひき」である点である。そして主人公たちは、1つ事件が起こるたびにこれらの登場人物に振り回されるのである。

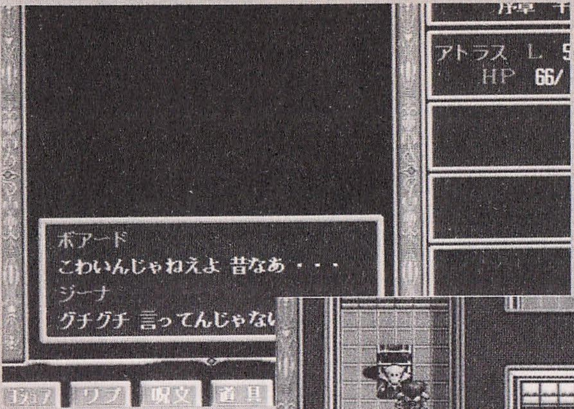
イベントに関わる人間は、素直じゃない連中が多い。確かにあらかじめ定められたシナリオの上を進んで行くのだが、その進み方がまっすぐではないのである。あちこちに寄り道し、蛇行を重ねながら進む。

考え方を変えれば、この「道筋の蛇行」は登場人物の個性を反映したものともいえるだろう。面倒臭い作業ではあるのだが、シナリオを純粋に楽しみながら進めることができるので、その作業も思ったほど苦にならない（ハズである）。それというのも、登場人物がシナリオに大きく干渉して、プレイヤーが楽しめるようにかき回してくれるからなのだ。このかき回され方は、シナリオに関わる人物の性格によって大きく変わってくる。

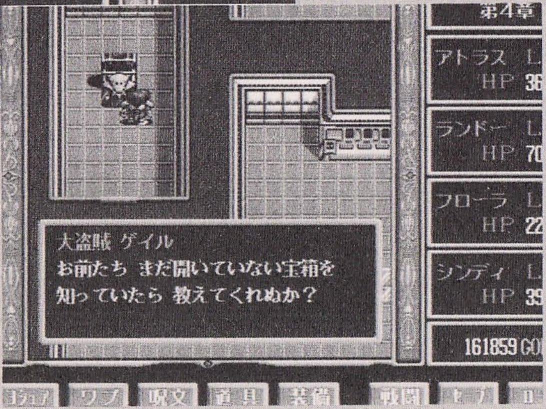
単なるメッセージテラーではない、自己主張するキャラたち。それが『英伝』の登場人物たちなのである。



▶アクの強いキャラの代表といえば、やはりロー。序盤などは素直に進むハズのシナリオが、こいつの言動によってかき回される



◀ジーナに迫られてうろたえるボアード。母親がいなくなったと思ったらこれだ。ジーナとどういう過程で結婚したのか気になる



▶Ｉで活躍したのはゲイル3世だが、IIでは大盗賊のジーサンが幅をきかせる。彼が、アトラスと関わるというのだから興味深いのだ

不変と変動の融合の妙

セリオスとアトラスが冒険する時代の時間差は実に20年。産声を上げた赤ん坊が、みごとに一人前になってしまう年月である。

この20年の間に、イセルハーサも変わった。新しい村や町ができたり、新たな人物が出現して、活躍を始めたり。そしてその一方で、全然変わっていない物や人物も存在する。

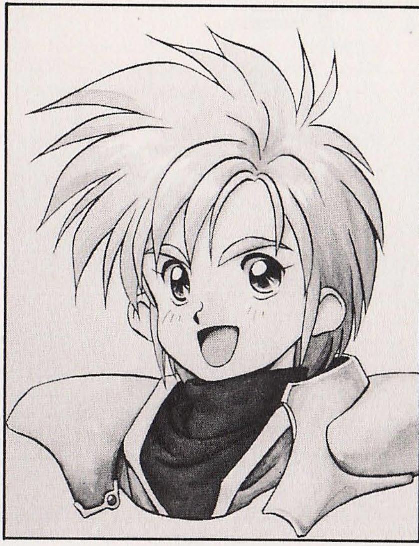
プレイヤーは変わった部分に新鮮味を感じ、変わっていない部分に安心感を抱く。IIでの新旧のキャラの入り混じりはその相乗効果によって、Iでは考えられなかったエネルギーを生み出しているのである。

長い年月の間に、性格が変わっていなくても、やってることが変わっていたりする人物も多い。ボアードなどはそのいい例で、海賊を廃業して海運業を営んでいるが、建物の作りは海賊島そのまんま。頭が上がらない人物がいるという点でも、一緒である（昔はミラルダ、今はジーナ）。

世代の違う人物が複雑にからみ合うことによって、『英伝』の世界は奥を深めていく。

メインキャスト

パーティーの仲間として活躍する5人＋1の紹介。



セリオス

ファーレーン王国の王子で、15歳。

6歳の時にモンスターの襲撃によって、時の国王であり父であるアスエルを失い、王位継承の日までサースアイ島のエルアスタの町で養育を受けていた。

エルアスタの襲撃を機に、アスエルを殺害し、自分の命をも狙ったのが摂政アクダムであると知り、彼は仇討ちの旅に出る。正義に燃える瞳は、王位継承者の資質を物語る。

好物はビーフシチュー。趣味はスライムいじめである。



リュナン

旅の修道士で、30歳。

ファーレーン王国を訪れた時に、アクダムに反抗するレジスタンスに同調し、その仲間に加わった。アクダムに捕まったセリオスを助け出し、以後行動を共にするようになる。

博識で冷静沈着。いたって実直な性格で、セリオスも頼りにしている。また、曲がった考えの持ち主に会うと、えんえんと説教を続けるという得意技(?)も持っている。

しかし旅の修道士というのは仮の姿で、実はラヌーラ王国のエリオン王子である。

『英雄伝説』の

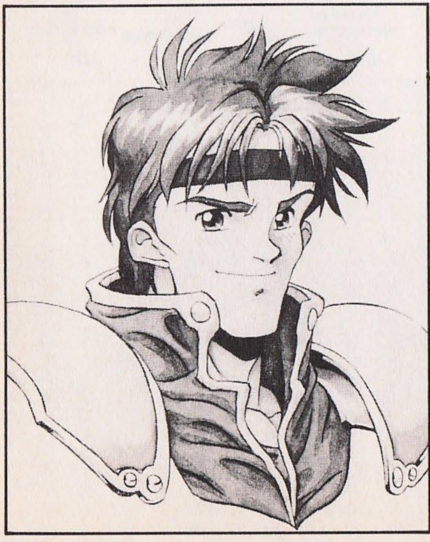


ロー

リュナンの知り合いで、ファーレーンのクルスの村でぶらぶらと暮らしている遊び人。22歳。

いいかげんで生意気な男だが、強力なフラムの呪文の使い手で、セリオスたちに自分を売り込んで半ば強引に仲間になる。性格が性格なのでいろいろとトラブルを起こし、ウォンリークではサイレスの呪文の入手を妨害するというひとコマも見せる。

その後パーティーから離脱するが、あちこちをまた転々とするのである。



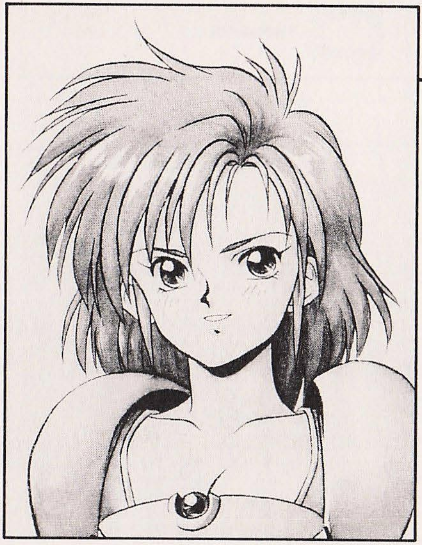
ゲイル

盗賊で、26歳。

アクダムに反逆し、ベルガの鉱山で強制労働させられていた所をセリオスに助けられた。ローとは仲が悪く、出会った時からいきなりケンカになり、ロンドでは一時パーティーから離脱してしまう。しかしその後ローと入れ替わりに復帰し、ラストまで共に旅を続けることになる。口は悪いが性格は明るく、仲間思いである。

故郷はモレストンのファンガス。実は世界をまたにかける大盗賊ゲイルの孫である。

『英雄伝説』のメインキャスト

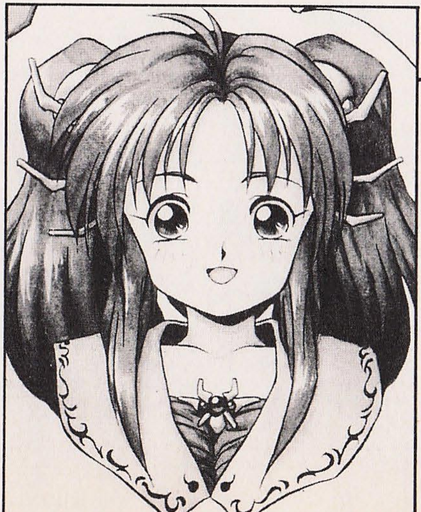


ソニア

レジスタンスの女闘士で、20歳。セリオスの教育係ライアスの兄、アロンの孫である。

最初のうちは仲間にはならず、セリオスのバックアップ役をしているが、ラヌーラに向かう展開になってから合流し、ラストまで行動を共にする。パーティー随一の呪文の使い手でもある。

めっぽう気が強く、ゲイルとロゲンカになることもあるが、そうそう言い負けることはない。また場合によっては自分の色気を武器に(?)使うこともある。



ディーナ

ソルディス王国の王女で、15歳。

セリオスが5歳の時、彼女との結婚がすでに決まっていたという。クレア王妃に会うまで、セリオスはそのことを全く知らなかったらしい。

そのディーナ姫、セリオスとの初対面の時にはアクダムの手中にあったという皮肉なお話。しかもその後砂漠に捨てられるわ、奴隷商人に売り飛ばされるわ、水晶の塔に閉じ込められるわ……と波瀾万丈の運命をたどる。それでもめげないのが彼女の強さである。

英伝Ⅰ

登場キャラ一覧

●ライアス
セリオスの教育係。モンスターの襲撃を受けたエルアスタから、わが身を犠牲にしてセリオスを逃がす。

●アクダム
前国王アスエルを暗殺した張本人。エルアスタを滅ぼし、セリオスを亡き者にしようと企む。その後セリオスに追われ各国を逃げ回るが、ソルディスでついに敗れる。

●アロン
クルスの村を本拠とするレジスタンスのリーダーで、ライアスにうりふたつの兄。孫娘にソニアがいる。

●ピート
ベルガの鉱夫の1人。ケガをしたということでセリオスたちに救援を頼むが、実は仕事をサボるための口実。

●ベルガの鉱夫A
鉱山の西側の家にいる男。いったん話し始めると、三日三晩は続くとウワサされるほどの長さ。時間が惜しければ、この男と話をするのは避けたい。

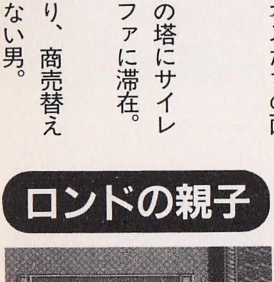
●ネリアの闇商人
ありもしない商品のメニューを平気で出すインチキ商人。いったん逮捕され、その後まともな商売に転身？ でもやっぱりうさん臭い。

●ラルファの兵士の隊長
ラルファの砦をモンスターから守っている兵士の隊長。セリオスたちの面倒を見てくれる。

●ポム
冒険家の青年。グエンの塔にサイレスの呪文を求めて、ラルファに滞在。

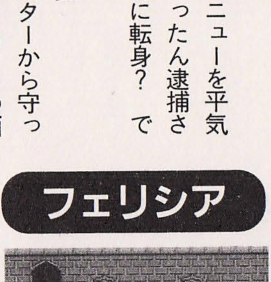
●ラルファの道具屋
マスクーンに出張したり、商売替えをしたりと、落ち着きのない男。

ロンドの親子



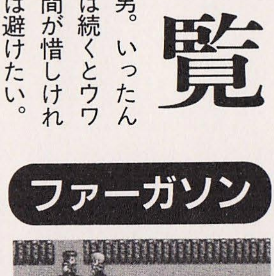
▲子供をいけにえに出さなければならず悲しんでいたが助けられる

フェリシア



▲ファーレーンの王妃にしてセリオスの母である。

ファーガソン



▲エルアスタの農夫。セリオスのために屋敷の裏に抜け道を作った

リストン



▲ラヌーラの財務官。国民から重税を搾り取っていた

●フォルス
マスクーンの町長。リーゼルに弟のエリックがいる。

●エリック
リーゼルに住むフォルスの弟。

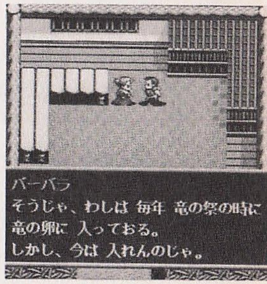
●ジェストン
ウォンリークの君主で、フェリシアの兄。つまりセリオスの伯父にあたる人物。

●オーエン
ジェストンの側近。

●ロンドの北の老夫婦
オセロの相手をしないと呪文を教えてくれない賢者。

●オレア
グエンの塔の東に住む賢者。

バーバラ



▲ラヌーラの司祭。竜の卵に入れる唯一の人物

●森の一軒家の老夫婦
マスクーンの北に住んでいる、ポムの両親。頑固者の父親と、温和で優しい母親である。

●ロエル
リーゼルの西に住む賢者。城に入るヒントを教えてくれる。

●ボアード
多島海にアジトを持つ海賊の親分。ゲイルの知り合いである。酒と宝石に目がない。

●情報屋トミー
スエルの村にいる男。どこからかいろいろな情報を仕入れてくる。

ハリー



▲ルドラの発明家。人が乗って空を飛べる凧を研究中

●ヨルドの漁師
シーラスを釣り上げた男。その腹から黄金のカギを見つけ、わがままを言ってリュナンたちに迷惑をかけた。

●フラート
ラヌーラの国王。国民のことを考えず、自分のことしか考えていない。

●ジェルマン
ナッシュに屋敷を持つフラートの弟。やっぱり自己中心的銭ゲバ男。

●ミラルダ
現役を退いたボアードの母親。ボアードが最も恐れている人物。

●パウエル
フラートの側近。無能な国王兄弟に

頭と冑をいためる毎日である。

●クレア

ソルディスの王妃。しっかり者の良妻である。

●アートス

ソルディスの国王。踊り子のシルフィに魅せられ、毎日踊り狂っていた。

●シンシア

カウルの村の老婆。アグニージャの伝説について詳しい人物。

●トッド

シンシアの飼い犬。丸い物を見つけるとすぐ埋めてしまうクセがある。

●ボイル

ドラゴン牧場のオーナー。100年に一度のドラゴンの産卵に立ち会えた。

●ドラゴンの子供

セリオスのことを親と思っている。終章では背中に乗れるようになる。

●ナスールの老人

レス5の呪文を金を取って教えようとするアコギなジジイ。

●ファエトの村長

ラルフの面倒を見ている。彼の話が毎日の楽しみ。

●ラルフ

考古学者で、バリバリの行動派。黄金のカードを紛失して困っている。実はゲイルの父親。

●ホール

ファンガスのバザールにいる男。眠り草を持っている。

●不眠症の男

コルクスにいる。親も迷惑しているようだ。

●ジーラ

コルクスに住んでいる老婆。伝説の話について詳しい。

●ドラン

ギルモアの里でゴードン側についているゲイルの知人。ゲイルたちにいろいろと協力してくれる。

●ドルカス

ギルモアの里でゴードンと対立している派閥のリーダー。

大盗賊ゲイル



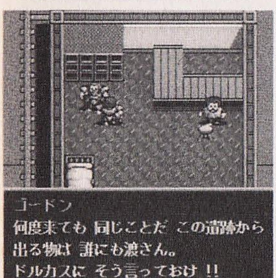
▲世界をまたにかける大盗賊。老いてもまだまだ現役である

ハンス



▲モレストンの大統領でゲイルの幼なじみ。怪物退治を計画中

ゴードン



▲ギルモアの里の2大派閥の一方のリーダー。ドランは彼の部下

メインキャスト

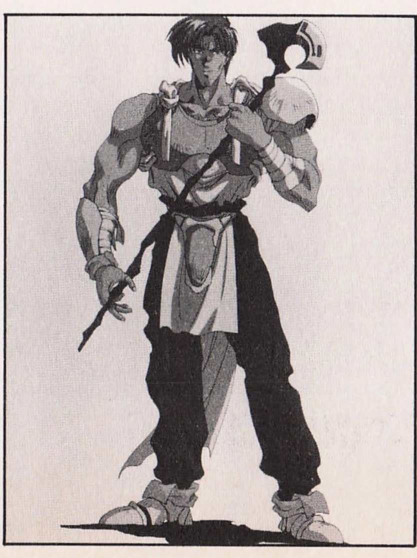
Ⅱのメンバーは、さらに個性的な連中ばかりだぞ！



アトラス

セリオスとディーナの間に生まれた一人息子。父親同様、サースアイ島のエルアスタの町で、立派な王になるための教育を受けている。机に向かうのが嫌いで、呪文の勉強が大の苦手。屋敷を抜け出しては、外に出てスライムいじめに励んでいる。何から何まで、セリオスの子供の頃にそっくりである。

王位継承の日が近づいたある日、彼は外の世界を勉強する意味も兼ねて、親書を手にお忍びの旅に出る。世間知らずの彼、果たして大丈夫なのだろうか……？



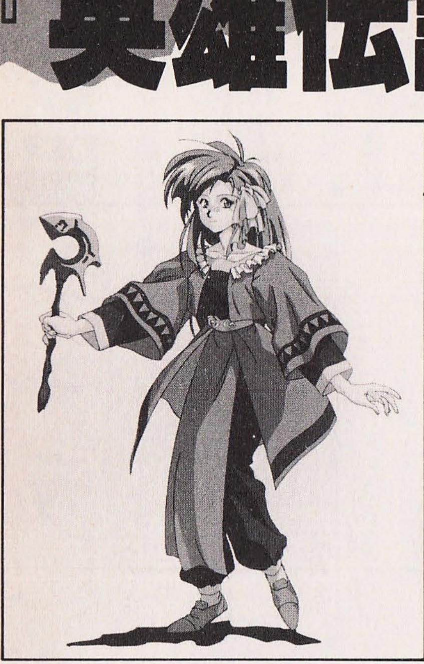
ランドー

魔法使いはひ弱で青白いというイメージを嫌い、呪文の勉強と共に体力トレーニングに励んだ結果、筋骨隆々の呪文使いとなった。32歳という歳にもかかわらずけっこう軽い性格をしており、オヤジ呼ばわりすると異常に怒り、フラムを炸裂させる。

もともとはラスタバンで父親と呪文の研究をしていたが、その後シリカに移住してきたらしい。文武両道(?)がモットーだけあり、世間のことにも詳しい。個性派4人組の事実上のリーダーといえる。

『英雄伝説Ⅱ』の

フローラ

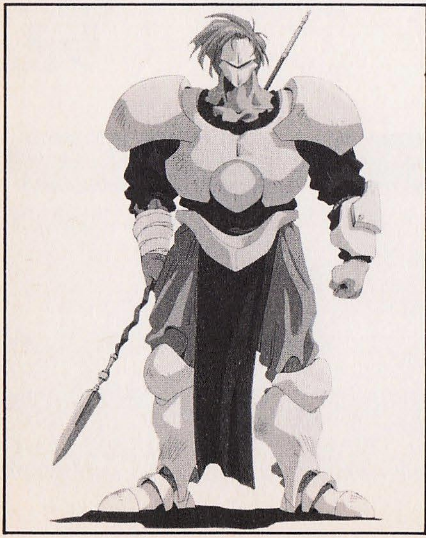


ラヌーラのナッシュの町のジェラルド家に生まれた箱入り娘。あまり世間を知ることもなく、大切に大切に育てられた。ある日夢で女神フレイアのお告げを受け、それがきっかけで旅に出ることとなる。

他人の気持ちを察する心優しい少女で、世界の困っている人たちを呪文で助けられたらと思い、回復の呪文を勉強する。

世間知らずのせいか、ときどきとんでもない言動をとることがある。また、年上のランドーにもよくからかわれる。

シンディ



女の子のようにかわいい名前と、ランドーをもしのぐ巨体と筋肉質の体のギャップが激しい、仮面の男。モレストンのファエトの村長の世話を受けていたが、素性はいっさいナゾに包まれている。

過去の記憶を失っているらしく、口数も極端に少ないので、ときどき何を考えているのかわからなくなる時がある。自分から暴力を振るうことはないが、4人の中では一番の怪力の持ち主。

20歳という年齢も意味深である。

英伝Ⅱ

登場キャラ一覧

※見出しの◎は再登場、●は初出。

◎ラウエル
アトラスの教育係。毎日アトラスのやんちゃぶりに手を焼いている。

●パーカー
エルアスタの農夫。昔ファガーソンがやったのと同じ過ちを……。

◎ディーナ王妃
あの災難も過去のもの。今ではアトラスの良き母になった。

◎フェリシア皇太后
アトラスにとっては優しい祖母。

◎アロン
クルスの村で隠居生活をしている。

●スコット
ルディアの武器屋だったが、地震がきっかけで魚屋に転職予定。

◎ネリアの闇商人
相変わらずうさん臭い商売をしており、そのうちどこかへ行ってしまう。

●ボブ
ロンドにいる船の修理工。手抜き作業をしては船長に叱られている。

●ダバール、ジバール、ゴバール
3人まとめてロンドの酔っ払い。アトラスから金を巻き上げる。

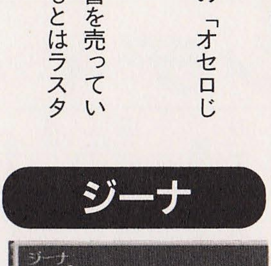
◎ラルファの道具屋
今度も骨董品屋から呪文屋へと、ころころと商売替えをする。

◎フォルス
マスクーンの町長。子供好き。

◎オセ
シリカの村長。かつての「オセロじいさん」である。

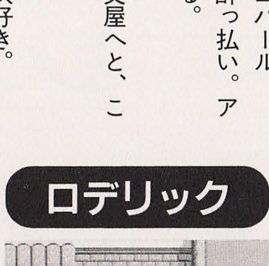
●マルク
シリカにおり、呪文の書を売っている場所を教えてくれる。もとはラスタバンの長老だったらしい。

ジーナ



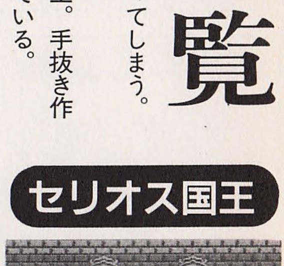
▲ボアードの妻。金が絡むと善悪の見境がなくなるコワイ姐さん

ロデリック



▲シリカの村に住むランドーの父。変身の呪文を研究中だった

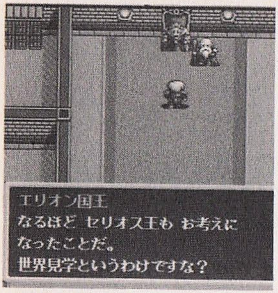
セリオス国王



▲今回はドラゴンに乗って出動。その後行方をくらましてしまう

●ディーム
シリカの村でヒュールより強力な呪文の研究をしている。
◎ガンク、ハンナ
ポムの両親。性格は相変わらず。
◎ジェストン
高齢化した自分の後継者を探しているのだが……。
●ドラント、ローランス、マルセー
ジェストンの後継者候補。性格はそれぞれ違うが、みんなスカ。
●ジェラルド
フローラの父。とある事業がきっかけで大儲けし、ナッシュに屋敷を建てた。娘を溺愛するあぶないオヤジ。

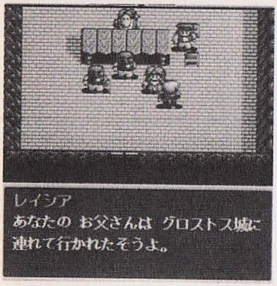
エリオン国王



▲国民の熱望に応え、ついにラヌーラの国王に。国民の生活も向上

●ジェラルド夫人
フローラの母。宝石や貴金属で身を固めるのが趣味のオバサン。
●チャーリー
ジェラルド家の執事。偉そうだが、主人に忠実なだけで悪気はない!?
●ジェニー
フローラの家庭教師。
◎パウエル
側近の仕事を弟に任せ、今はアムダに隠居している。
◎フラート、ジェルマン
王権をはく奪され、アムダでニワトリの飼育係をしている。哀れ。
◎情報屋トミー

レイシア



▲地底世界のレジスタンスの女戦士。勇敢かつ冷静な行動をとる

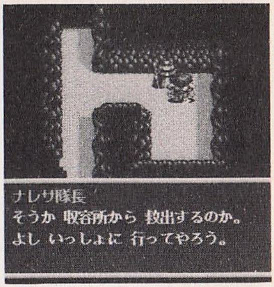
相変わらず元気で活動中。
●ジゴ
ジーナの部下。スエルで宿屋を経営している。
◎ボアード
海賊を廃業し、今はボアード海運の社長。今は女房に頭が上がらない。
◎バーバラ
女神フレイアに仕える司祭。今回は竜の祭の支度で忙しそう。
●ギャリー
竜の祭を生きがいにしている老人。
◎ソニア王妃
相変わらず行動的。しかしリュナンことエリオンと結婚するとは意外!?

大盗賊ゲイル



▲地底世界に入り込み、気がつけばイズーの町長。ナレサは友人

ナレサ隊長



▲帝国のガードを仕切る人物。ある事件がもとで皇帝を裏切る

●ポウエル
エリオン王の側近。パウエルの弟。
●チャールズ王子
エリオンとソニアの間に生まれた一人息子。王位継承にはまだ早そう。
●ジャン
ドラゴン牧場のオーナー。
◎ボイル
先代のドラゴン牧場のオーナー。息子に権利を譲り、自分は隠居している。
◎アートス国王、クレア王妃
この2人も後継者がいなくて悩んでいるらしい。
●アニー
ナスールにいる、ファエトの村長の孫娘。シンディの友達。

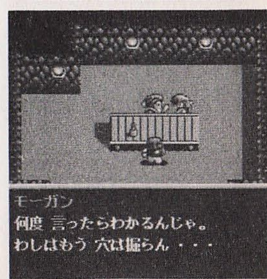
フラッド



▲皇帝に操られ、すべてのマスターの権限を1人で握る若き幹部

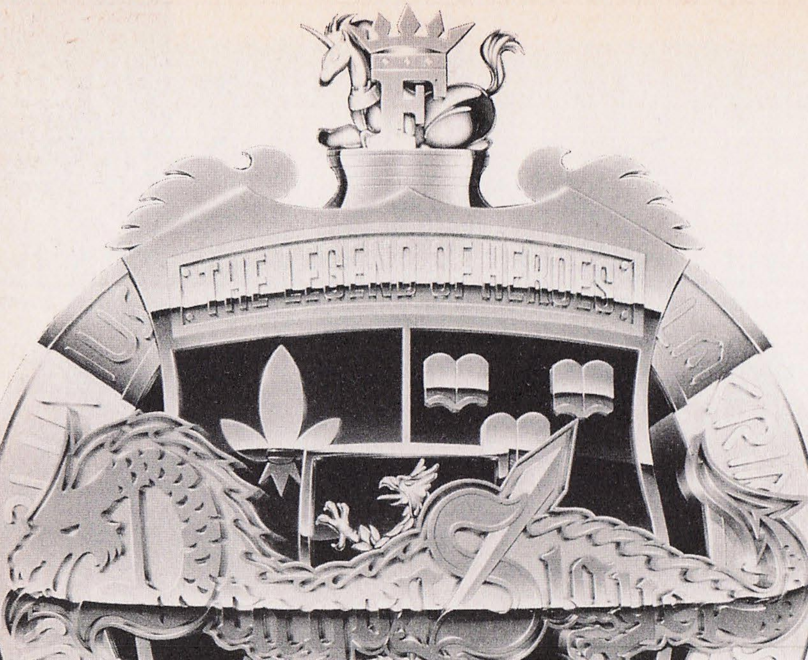
◎ハンス
20年間大統領を務めている。
◎ジーラ
相変わらず元気。旅人を捕まえては女神フレイアの伝説の話を始める。
●ドレイク
ファンガスの盗賊。ナスールでシンディの金を盗もうとした。
●リーダー
イシュタにいるレジスタンスのリーダー。打倒皇帝を志す若者を集める。
●ボザ
レジスタンスの一員。レイシアと共に行動することが多い。

モーガン



▲穴掘りの名人。レジスタンスの抜け道はすべて彼が掘った

●ハーベイ
アフルの村にいる酒作りの名人。
◎ラルフ
サピアの湖で地底の探索中。
◎ポム
ラルフに弟子入りしてしまった。
●エリーサ
イズーの屋敷のそそっかしい使用人。
●サミー
モーガンの弟子。まだまだ半人前。
●ケリイ
ウイルに住むレジスタンスの一員。
●マスター
帝国のブレインとなる技術者の総称で、5人いる。



アイテム全カタログ

２作品に登場したアイテムすべての紹介。本文の最後の数字は、Ｉのみの登場が①、IIのみが②、両方の登場を③としてある。

剣と魔法、そして科学の力が交錯するアイテム群

道具の由来を考えると世界が見える

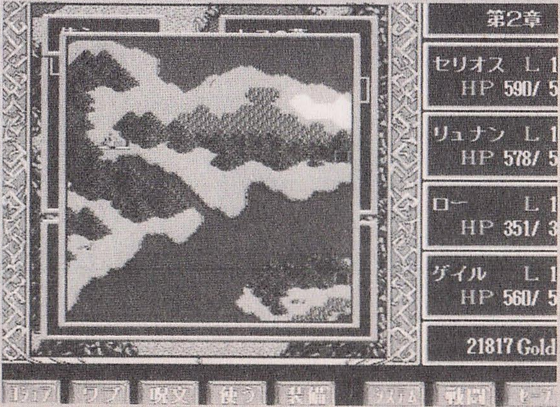
『英伝』はただのファンタジーではない。それはゲームに登場するアイテムにも示されている。Ⅰをプレイしていて、「何だこりゃ」と思わせるアイテムがいろいろと出てきたことに心当たりのある人も多いだろう。

それは大根やタイソンパンチ、ピコハンマーなど、半分ギャグに近いアイテムも含めてだが、ここで考えてみたいのは「古代の遺産」とも思われるアイテムである。

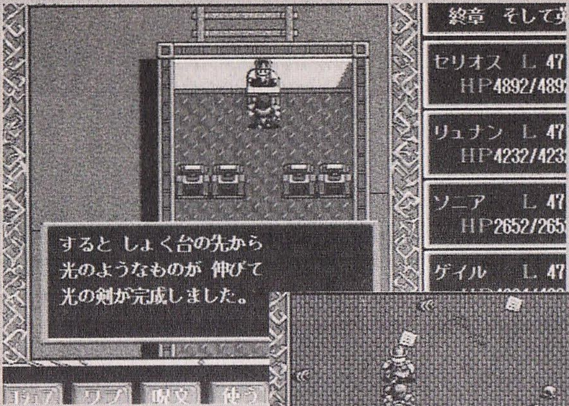
かつてイセルハーサには高度な科学文明が発達しており、それらはアグニージャに滅ぼされた。そしてその後に発展してきたのが、セリオスやアトラスたちの文明である。

つまりこのゲームが指す「古代文明」とは、科学文明であることを把握しておかなければならず、そしてこれらの「古代文明」を継承してさらに発達させていったのが、Ⅱで登場するファーゲスタ帝国なのだ。

繰り返すようだが、地上での「古代文明」はすでに過去の物となり、現在では別系統の文明が発達した。その文明の理屈で解決できない物は「神のもたらした物」として、イセルハーサの人々は生活の中に取り入れている。それが竜の卵だったり、女神フレイアの存在だったりするのである。



▶「古代文明の遺産」で、最も安価なものは何か？実はこの「ヨシュアの目」なのだ。人工衛星からの映像だったとはね



◀アグニージャとの対決に活躍した光の剣とは、レーザーソードであった。しかしギルモアの宝石がそれに使われるとは思わなかった



▶水晶の塔に散乱する古文書の数々。そこには、我々にとってなじみ深い言葉も登場する。「古代」は我々の「未来」かもしれない

実はSF だった『英伝』

話の持って行き方がやや強引になるかもしれないが、『英伝』のシリーズはSFである！　というふうにとらえることもできる。それは、IIであのようなストーリー展開になったからというようなことではなく、Iの時代から登場するアイテムの数々によっても物語られている。

女神フレイアの正体はファーゲスタ帝国のマザーコンピューターで、ヨシュアは人工衛星だった。ヨシュアの目や鏡には、その人工衛星ヨシュアから映像が送られていたのである。これは最も身近な例で、話が進むとさらにいろいろなアイテムが登場してくる。

ハイテク技術の遺産が丸ごと形として残っていたのが、水晶の塔。カードで解錠するセキュリティ・システムがあったり、リモコンで操作する光のエレベーターがあったり。そしてIIの後半になると、これはもう完全にSFの世界である。

ハイテク技術の谷間で剣を振るい、呪文を唱え、アイテムを駆使する主人公たち。そこに2つの異質の文明が融合した面白さがある。

武器類

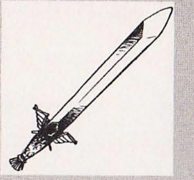
いかづちの杖

イグナの呪文の効果を持つ杖。レベルは低～中程度である。Ⅰ・Ⅱ共にボスが持っている。③



王家の剣

セリオスがエルアスタを脱出する時に装備する剣。アクダムに捕まった時に取られてしまう。①



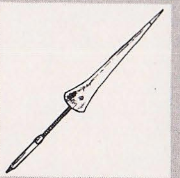
黄金の剣

狼の口の宝箱にある、大盗賊ゲイルの宝。攻撃力はないに等しいが、ものすごい高値で売れる。①



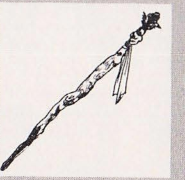
騎士のやり

誇り高い騎士がかつて使っていたといわれるやり。店では売っておらず、地下の宝箱に眠っている。②



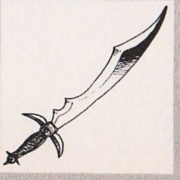
銀の杖

ソニアが登場する時に最初から持っているが、店でも売っている。使うとオビス1の効果がある。①



銀の剣

銀で作られた剣で、邪悪な敵に対しては抜群の切れ味を持つ。鎧や盾と合わせてそろえたい。①



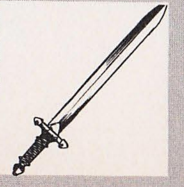
首刈りガマ

インプの群れを倒すと手に入ることがある。攻撃力がかなり高い上にホー3の効果も持っている。①



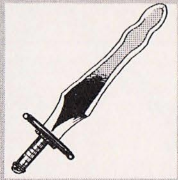
グラディウス

アクダムの手下が持っている剣で倒すと手に入ることがある。攻撃力はそこそこで、値打ちも高い。①



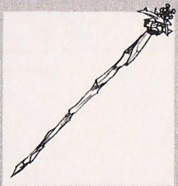
撃破の剣

やや幅広の剣で不思議な力がこめられており、岩をも砕く一撃を繰り出せる冒険者の心強い味方。②



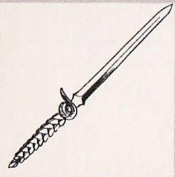
氷の杖

ヒュールの効力を持つ杖で、Ⅰ・Ⅱ両方で登場。いずれもボスを倒すと手に入る。売ることもできる。③



小型の剣

いわゆるショートソードで、初級の冒険者向けの武器。軽くて使いやすいが、攻撃力は低い。③



死者の剣

非常に高い攻撃力を持つ剣だが、装備すると必ず自分が混乱する。終章で手に入ることがある。①



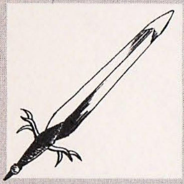
水晶の杖

サクタス3の効果を持つ杖で、相手のHPを吸い取ることができる。姉妹品にダイヤの杖がある。①



水晶の剣

水晶で作られた剣で、美しい輝きを持つばかりでなく、その切れ味にもなかなかの定評がある。①



水晶のやり

水晶で作られたやりで、その不思議な輝きが攻撃力を高めているという。ラヌーラで入手できる。①



正義の剣

正義の心を持つ使用者が持つと、一撃必殺の攻撃力を持つ剣。その不思議な力で悪を撃破する。②



青銅の剣

青銅を鍛えて作られた剣で、小型の剣より1ランク上の攻撃力を持つ。初期の戦いではかなり役立つ。③



聖なる杖

ホーの効果を持つ杖で、武器で使うと相手を眠らせることができる。どこかの宝箱に入っている。③



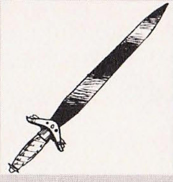
聖なる剣

聖なる力を秘めた剣で、その切れ味は保証付き。IIではアトラスが最初に装備する剣である。③



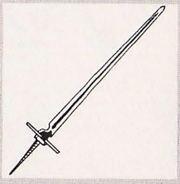
セラミックの剣

セラミックによって作られた剣で、希少価値も高い。ハイテクの産物がなぜイセルハーサにあるのか? ①



戦士の剣

セリオスの時代には、最強無敵とうたわれた剣。アトラスの時代にはやや切れ味が落ちている。③



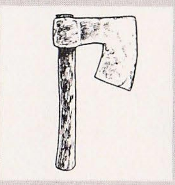
ダイソンパンチ

ジャイアントエイプを倒すと手に入ることがある。銀の杖と同じオビス1の効果がある便利な武器。①



大地のおの

一見すると普通のおのだが、大地の力の恵みを受け、強力なダメージを敵に見舞うことができる。②



ダイヤの杖

水晶の杖の強化版で、サクタス4の効果がある。バジールを倒すと手に入るが、店でも売っている。①



ダイヤの剣

ダイヤモンドを特殊加工して作られた剣。硬度は保証付きで鋭い切れ味を持つが、熱に弱いのが弱点。①



太陽の聖剣

テクニカのマスターが作った剣で、光のエネルギーが最強無比の攻撃力を生み出す。最終決戦で必要。②



強者のやり

強力な攻撃力を持つやりで、柄の部分は鉄、先端部は特殊な合金製。初～中級者向けの武器である。②



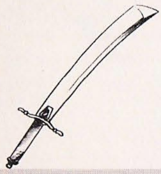
鉄球こんぼう

モーニングスターとも呼ばれる武器で、柄に鎖でつながれたトゲ付きの鉄球を振り回し相手を倒す。②



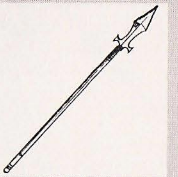
鉄の剣

鉄製の剣で、一般にロングソードと呼ばれる剣がこれである。冒険者を自称するなら必携の剣。③



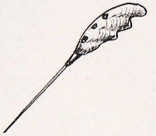
鉄のやり

鉄製のやりで、城に仕える一般の兵士が持ち歩いている武器。初級の冒険者にとっても心強い味方だ。①



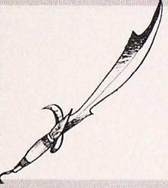
毒針

毒大ガエルを倒すと手に入ることがある。攻撃力はないが、武器として使うとプアゾ2の効果がある。①



ドラゴンの剣

バズヌーンの城で発明家のハリードが作った武器。ドラゴンの牙を特殊加工した、貴重な剣である。②



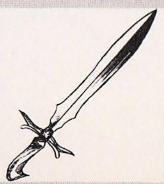
ナイフ

日用品から護身用としてまで、幅広い用途を持つ。殺傷力は低く、スライムいじめに使える程度。③



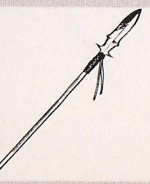
はがねの剣

精選された鋼鉄を鍛えて作られた剣で、普通の鉄の剣よりも1ランク上。重量も軽い。①



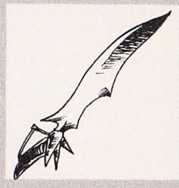
はがねのやり

先端部に鋼鉄を使い、攻撃力をよりいっそう高めたやり。やや値段は張るが、使いやすさは魅力だ。①



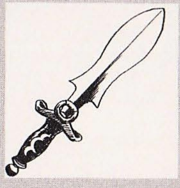
バスタードの剣

ダークソルジャーを倒すと手に入ることがある。あらゆる敵を一刀両断する、恐るべき破壊力を持つ。①



幅広の剣

グエンの塔でバラムを倒すと手に入ることがある。攻撃力は鉄の剣とはがねのやりの中間程度。①



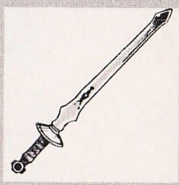
光の剣

柄から光の刀身を生み出し、その光で敵を断つ。古代に作られた武器らしく、最終決戦では不可欠。①



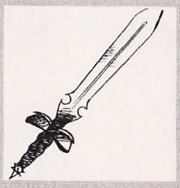
必殺の剣

その名の通り、敵に一撃必殺のダメージを見舞うほどの攻撃力を持つ剣。中盤の冒険では必携。②



プラチナの剣

美しい輝きを誇るばかりでなく、その切れ味も非常に鋭い。王家の剣と同等の攻撃力を持っている。①



プラチナのやり

やりの先端部に精選されたプラチナを使うことにより、かなり固い敵でも容易に貫通させられる。①



炎の杖

2章のボス、ヘルニルドを倒すと手に入る。フラム3の効果があり、中盤の冒険ではかなり役に立つ。①



炎のやり

炎の騎士を倒すと手に入ることがある。フラムの呪文の効果を持ち、序盤で威力を発揮してくれる。②



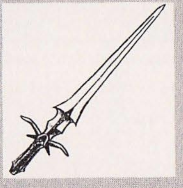
ムラサメの刀

バルバスとブラッドナイトを倒すと手に入ることがある。切れ味は鋭く、希少価値も極めて高い。①



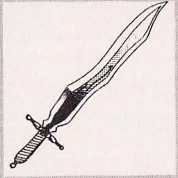
勇者の剣

ベルガの鉱山の精選された鉄鉱石を材料に作られた剣。勇者の資格と誇りを持つ者の強い味方となる。②



理力の剣

一見すると普通の剣だが、装備する者の理力によりその力が高まる。後半ではぜひそろえたい。②



レスの杖

アジンの集団を倒すと手に入ることがある。使うとレス1の効果があるが、売ったほうが得かも。①



防具類

いにしえの盾

古代より伝わる盾。魔法によるものかどうかは不明だが、防御力を増す何かの力がこめられている。③



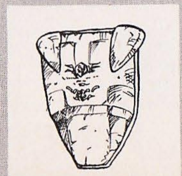
癒しのローブ

レス3の効果を持つローブで、装備して戦闘中「守る」ことによって失われたHPを回復してくれる。①



王家の盾

セリオスがエルアスタを脱出する時に装備する盾。ファーレーン王家に伝わる最強の品である。①



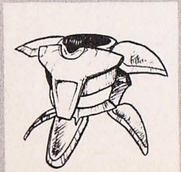
王家の鎧

セリオスがエルアスタを脱出する時にライアスが着せてくれる鎧。アクダムに奪われてしまう。①



回復の鎧

ヌカッチを倒すと手に入ることがある。装備して戦闘中に「守る」とHPが全回復するありがたい品。②



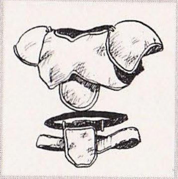
革の盾

動物の革をなめして、何重にも重ねて張り合わせた盾。軽いのが特徴だが、大した防御力はない。③



革の鎧

なめした動物の革で作られた鎧。軽くて動きやすく、短剣程度の攻撃ならこれで十分防げるだろう。③



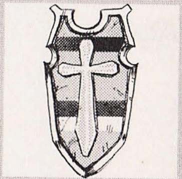
絹のローブ

装備して戦闘中に「守る」とリバーク1の効果があり、相手が放った呪文を跳ね返すことができる。①



希望の盾

手にして戦う者に、常に希望を与え続ける力があるといわれている。終章で手に入れることができる。②



究極のローブ

バトルスーツと同等の防御力を持ち、さらに戦闘中「守る」とHPが回復できる。まさに究極の品。①



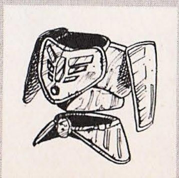
銀の盾

精選された銀で作られた盾。邪悪な敵の攻撃を跳ね返す力があるといわれている。中級者向けの装備。①



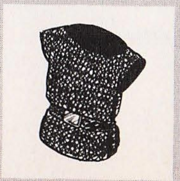
銀の鎧

銀独特の重さがあり、値段も少々張るが、その防御力の高さは確か。中級者向けの装備である。①



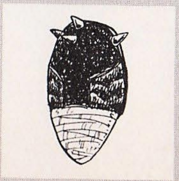
鎖かたびら

鎖を編んで鎧にした物。軽くて通気性が良いのが特徴である。Iのロンドの港で扱っている。①



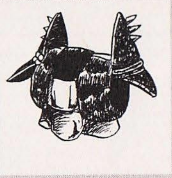
死者の盾

高い防御力を誇るが、装備すると必ず混乱するという、とんでもない盾。売ることもできない。①



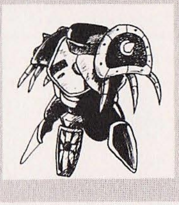
死者の鎧

呪われた鎧で、装備すると必ず戦闘中に混乱してしまう。「死者シリーズ」をそろえてみるか? ①



自由の鎧

鎧に刻まれた不思議な模様が、自由を望む者の防御力を極限まで高めてくれる。終章で手に入る。②



水晶の盾

水晶を加工して作られた盾。美しい輝きが魅力的なだけでなく、防御力もかなりの高さを誇っている。①



水晶の鎧

水晶には神秘的な力があり、この鎧はその力を利用して防御力を高めた物である。やや高価。①



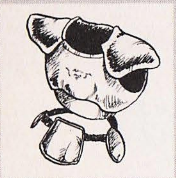
青銅の盾

青銅で作られた盾で、序盤のモンスターに対してはこの装備があればかなり心強いことは確か。①



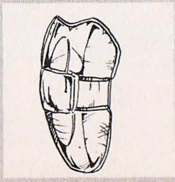
青銅の鎧

カザスなどの凶暴なモンスターに対しては、これらの「青銅シリーズ」をそろえて対抗したい。①



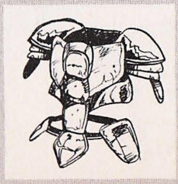
聖なる盾

神聖な力を宿し、防御力が高まった盾。IIの世界では骨董品と化し、その力も衰えてしまっている。③



聖なる鎧

神秘的な力が宿った鎧で、そのため防御力が高まっている。アトラスがセリオスから授かるのもこれ。③



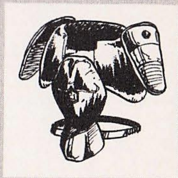
ダイヤの盾

この世で一番硬い鉱石・ダイヤの硬度を防具に生かした鎧。熱に弱いので相手に注意すべきである。①



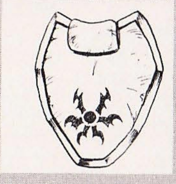
ダイヤの鎧

ダイヤを加工して鎧にした物。値段はとてつもなく高いが、防御力の高さは感動的。熱に弱い。①



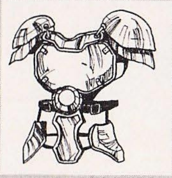
鉄の盾

鉄製の盾で、一般的な盾としては最もポピュラーな物。値段も防御力もそれ相応の物である。③



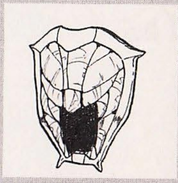
鉄の鎧

鉄を薄く打ち出し、張り合わせて作った鎧である。序盤の冒険には欠かせない装備といえるだろう。③



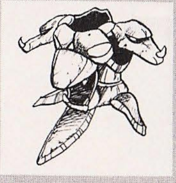
ドラゴンの盾

発明家のハリーが作ったドラゴンシリーズの装備の1つ。非常に高価だが、防御力の高さは絶対的。②



ドラゴンの鎧

ドラゴンシリーズの装備の1つ。ドラゴンの布の性質を生かした最高の鎧。最終決戦には必携だ。②



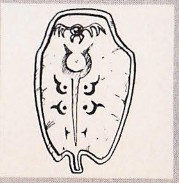
布の服

上質の麻を織った服である。防御力はほとんどなく、本格的な冒険には不向き。早めに鎧をそろえたい。③



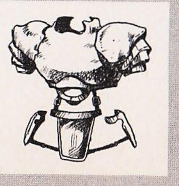
はがねの盾

純度の高い鋼鉄を素材に作られた盾。鉄の盾と同じ重さではあるが、防御力はより高められている。③



はがねの鎧

鋼鉄のパーツを複雑に組み合わせて作られた鎧。重いのは覚悟しなければならないが、防御力は高い。③



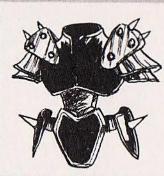
バトルスーツ

頑丈な金属を素材に作られた鎧で、たいていの攻撃を受け流すことができる。動きやすいのも特徴だ。③



不死身の鎧

見た目は普通の鎧と大差ないが、裏地にフェニックスの羽毛が使われており、防御力を高めてある。②



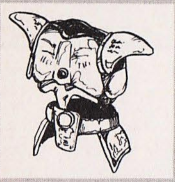
プラチナの盾

純度の高いプラチナを盾に用いた物。その輝きに加え、防御力も満足のいく高さである。①



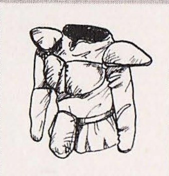
プラチナの鎧

プラチナから作られた鎧。貴金属のため値段は高価だが、防御力もそれに比例したものである。①



冒険者の服

冒険者向けに簡素な防御の装備が施された服。しかしやはりお金をためて鎧を買うべきだろう。①



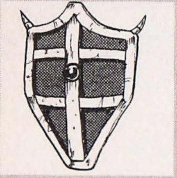
無敵の盾

軽くてしなやかな金属板を材質に作られた盾。大きさと重さも適度で、使いこなせば効果は絶大。②



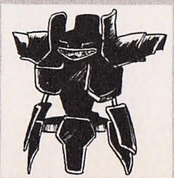
理力の盾

空気中に存在する力を集め、防御力を高めている盾。はめ込まれた宝石が力を集めているらしい。②



理力の鎧

空気中に漂う見えない力。それを鎧の周りに集めて力の壁を作り、防御力が高まっている。②





道具類

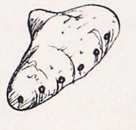
あらわしの鈴

これを使うと、フィールド上のモンスターの姿が見えるようになる。一定時間がたつと効果が消える。①



あらわしの笛

あらわしの鈴と同じ効果を持つ道具だが、こちらはその効果が永久に続く。店では売っていない。①



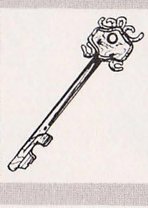
エリクサー

半透明の不思議な薬。これを気絶した仲間に使うと、HP、MP共に完全の状態で復活させられる。③



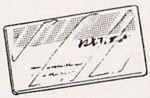
黄金のカギ

ラヌーラ王家に伝わる鍵で、王家の墓の扉を開くのに必要。太陽の石という宝石が埋め込まれている。①



黄金のカード

水晶の塔の扉を開くために必要なカード。考古学者のラルフが紛失し、モンスターもこれを探していた。①



オプナの指輪

はめた者に力をみなぎらせ、攻撃力を高めてくれる指輪。どこかのダンジョンの宝箱に入っている。③



回復キノコ

非常に栄養のあるキノコで、地底世界ではポピュラーな品。食べるとHPを回復させられる。②



必ず当たる宝くじ

ラルファの道具屋が売っている宝くじだが、タダでもらえる。必ず当たるので手放さないように。①



気付けぐすり

少し苦みのある薬で、気絶してしまった者をHP1の状態で復活させられる。回復を忘れずに。 ③



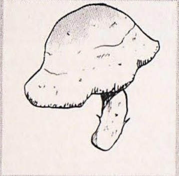
切符

アトラスの時代は、船での移動は有料。港の切符売り場でこれを買わないと、船には乗れない。 ②



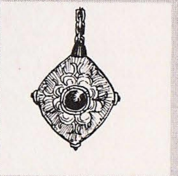
キノコの王様

カサの大きなキノコで栄養に富み、食べれば大幅にHPを回復できる。また、密造酒の原料にもなる。 ②



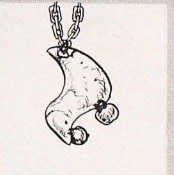
ギルモアの涙

セリオスがフェリシアからもらうペンダントに埋め込まれている宝石。世界を滅ぼす力さえあるという。 ①



ギルモアの虹

ソルディス国のアートス国王が持っている宝石。ギルモアの涙同様、光の剣を完成させるのに必要。 ①



ギルモアの星

ラヌーラの宝。やはり世界を滅ぼすほどの力を秘めているらしい。IIでは大盗賊ゲイルが持っている。 ③



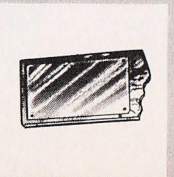
銀の笛

大盗賊ゲイルの宝。水晶の塔の最上階へ行く「光のエレベーター」を作動させるリモコンでもある。 ①



銀のプレート

グロストス城の本館に乗り込んだゲイル3世がくれる。これがないと金色の扉が開かない。 ②



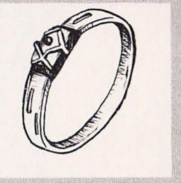
クイクの指輪

この指輪を装備した者はすばやさがアップする。攻撃力の高い仲間に装備させておくと効果的だ。 ③



賢者の指輪

この指輪には偉大な賢者の石が封じ込められているといわれており、装備すると賢さがアップする。②



幸運のタロット

味方の運の良さを上げ、かなりの高い確率で敵の攻撃をかわすことができるようになるカード。①



幸運の指輪

身につけた者の運の良さを大幅に上げる効果がある。どこかのダンジョンの宝箱の中に眠っている。③



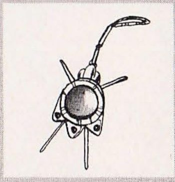
古代武器の本

古代に使われた武器とその製造方法が、図説付きで載っている。古代文字で書かれており難解。①



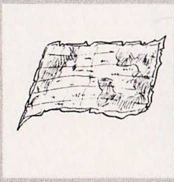
災害のお守り

ネリアの闇商人が売っている、うさんくさいお守り。装備すると、運の良さが少しだけアップする。②



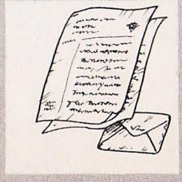
ジャグリの地図

ギルモアの里のドルカスの部屋にあった地図。これをもとに何かよからぬことを計画していたようだ。①



親書

カノン、ランケア、ハルパ、マリスカの4つある。セリオス王がアトラスに持たせた、見舞いの手紙。②



スペルの指輪

魔道士が力を封じ込めたといわれている指輪で、これを装備した者は呪文能力がアップする。②



戦士の笛

地底の各地にいるレジスタンスの仲間の証。吹くと美しい音色を奏で、正義の心を呼び覚ましてくれる。②



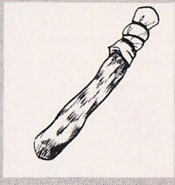
大根

ただの野菜だが、戦闘で武器として使うと、パペピア2の効果。呪文が呪文だけに「大根乱」か？ ①



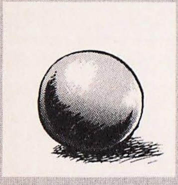
たいまつ

棒の先に布を巻き、油を浸したもの。洞窟を歩くには必需品なので、何本かあらかじめ持っていたい。③



太陽の石

黄金のカギに埋め込まれていた、美しく輝く赤い宝石。ボアードが鍵から外して、隠し持っていた。



通行証

ユイシスに入る時にガードから渡される。4種類あり、それぞれ入った所からしか出られない。②



杖のかけら

ギャノアを倒すと入手できる。新呪文、ブラムナとヒュドナ完成のための重要な手がかりになる。②



テュトの指輪

テュートの呪文が封じ込められた指輪で、装備すると防御力がアップする。HPの低い仲間に。③



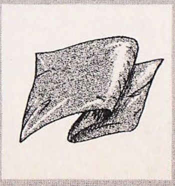
毒消し草

ほろ苦さと甘さが混ざったような薬草。体内の毒を中和し、健康な状態に戻す効果がある。③



ドラゴンの布

ソルディスのドラゴンの子供の羽毛から作られる。軽くて丈夫で、耐熱性にも優れる。非常に高価。①



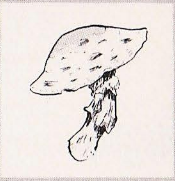
眠り草

ファンガスの町のバザールで手に入る品で、戦闘中に使うとホー3の効果がある。売れない。①



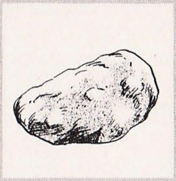
眠りタケ

眠り草のキノコ版で、やはりホーの効果で相手を眠らせる。店にはなく、宝箱から入手できる。 ②



粘土

ただの粘土。ゲームではグエンの塔の合鍵を作るため、鍵穴の型を取ってくるために使われる。 ①



ハイパー2000

使った者の最大HPが2000になる秘薬。それ以上のHPの者に使うと逆効果なので要注意。 ①



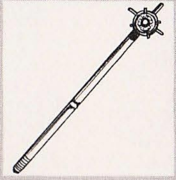
バクヤク

障害物を破壊するのに使う他、戦闘中にも使える。ボアードが持っており、酒との交換がルール。 ③



光の杖

グロストス城で入手できる。戦闘時に武器として使うと、オビスの効果で敵を気絶させられる。 ②



ピコハンマー

戦闘中に使うと「幻の呪文」リーフ2の効果があり、気絶した者をHP、MP最大で復活させられる。 ①



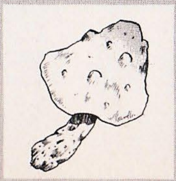
ビスナの実

見た目はビスの実にそっくりだが、こちらは仲間全員のMPを復活させられる。戦闘中は使えない。 ②



ビスのキノコ

特定の仲間のMPを完全復活させられる。戦闘中でも使えるのが強み。店では扱っていない。 ②



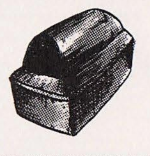
ビスの実

特定の仲間のMPを完全復活させることができる。店でも売っているが、少々値が張るのが難点。 ①



ビックリ箱

オディノンを倒すと手に入ることもある。使ってもビックリ箱しか出ないが、たまにアイテムも出る。①



不幸のタロット

相手の運の良さを0にしてしまうという恐るべきアイテム。終盤でネリアのヤミ商人が取り扱っている。①



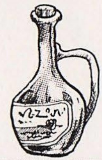
マホウの指輪

不思議な力が封じ込められた指輪で、装備すると攻撃力が少しアップする。地下通路で入手できる。②



密造酒

アフルのハーベイが、キノコの王様を原料にして作った酒。後述するラム酒と同じ効果を持つ。②



目玉のついた靴

つま先に目玉のついた不気味な靴。装備して歩くと少し進むたびに小銭を拾う。終章で手に入る。①



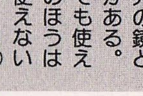
ヨシュアの鏡

使うと人工衛星ヨシュアからの映像が送られ、現在自分が立っている場所のマップが見える。③



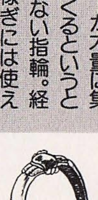
ヨシュアの目

ヨシュアの鏡と同じ効果がある。鏡は何回でも使えるが、目のほうは1回しか使えないのだ。③



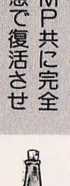
呼びよせの指輪

装備しているとモンスターが大量に集まってくるというとんでもない指輪。経験値稼ぎには使えるかも。①



ラム酒

戦闘中に使うと気絶したものをHP、MP共に完全の状態で復活させられる。終盤の冒険には不可欠。①



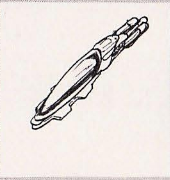
ランプ

たいまつと同じ用途のアイテムだが、こちらのほうが持続時間が長く、照らす範囲も広くなっている。②



竜の涙

竜の卵に入るために必要なマスターキーのようなもの。ラヌーラの司祭バーバラが持っている。②



竜の笛

カウルの村でボイルがくれる。使うとドラゴンを呼び出し、マップ上をどこでも行けるようになる。①



ルメンのランプ

岩石魔人を倒すと出ることがある。たいまつと同じ、洞窟の闇を照らすという効果が永久に持続する。①



レストナキノコ

回復能力を秘めた大きなキノコ。仲間全員のHPをある程度回復させられる。対ボス戦などに有効。②



レスの根

回復能力のあるレスの樹木の根の部分。使えば、かなりのHPを回復させることができる。①



レスの葉

同じく、レスの樹木の葉である。ある程度のHPを回復でき、値段も安いので序盤の冒険に便利。③



ワプの翼

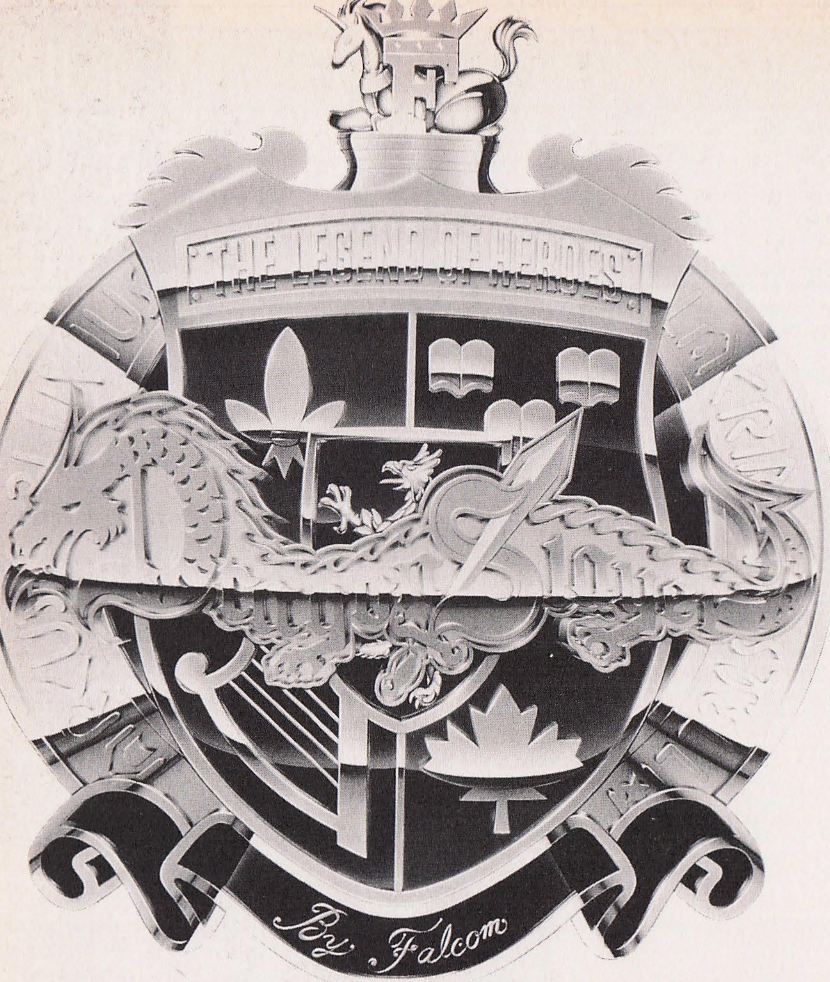
行ったことのある場所に瞬間移動できる。IIでは登録制になっており、使うのに免許がいる。③



ワプの羽

ダンジョンなどから、最後に出た町に一瞬で戻ることができる。長い迷宮に入るときは持っていたい。①





魔法の手引き

２作品に登場した魔法の呪文をまとめてみた。それぞれ攻撃系、攻撃補助系、防御系、治癒系、移動系に分類し、そのレベル別効果（Ｉで該当）の表と合わせてある。呪文の勉強が嫌いな人も、しっかり目を通してね。

時代と共に動いているイセルハーサの魔法体系

IとIIのシステム分析

『英伝』シリーズのIとIIでシステム面で大きく変わった部分の1つに、呪文のMPの体系がある。

Iではよくあるタイプの数字によるMP値の表示で、どの呪文を使えばいくらMPを消費するかというシステムだった。IIでは覚えた呪文がカプセルに登録され、そのゲージが満タンになったら呪文が使えるという仕組みになっている。

どちらのシステムも、各メンバーの覚えられる呪文の数は最大7つなのだが、ここでIとIIのシステムの特徴がはっきり分かれてくる。

Iの場合はMPの制限数値の許す限り、7種類の魔法を何回でも使える。ただし、持ちMPの少ない人間にあまりレベルの高い魔法を持たせても、1回それを使ってしまうとあとはもう何もできなくなってしまうので、呪文のレベルに気を使わなくてはいけない。

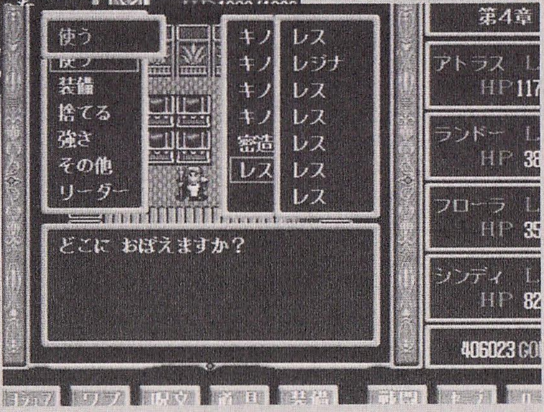
IIの場合は数値の概念がないので、強力な魔法をどのキャラにも持たせることができ、レベルはそれぞれのキャラの「呪文能力」によって決まる。使える回数という点では平等なのだが、呪文を得意とするキャラにとっては逆に「7回しか使えない」ことになり、呪文の持ち方によってはワンチャンスの使用になることもあるのだ。



▶たとえばホーやオビスなどの、確率に左右される呪文。IIでは持ち歩く呪文の選択がシビアになるので、杖で代用するのもいい



◀敵の中には、ダナムやヘベタルを唱える者もいる。だがこちらのパワーが断然上の時は「だからどうした」という感じで押し切るのだ



▶通常は思い切って、こんなラインナップにさせてしまうのも手である。毒を使うモンスターに備え、レジナだけはあったほうがいい

どの呪文をどう使うか？

数ある呪文の中でも、圧倒的に使う回数が多いのがレス。戦闘中に敵から受けたダメージを回復し、冒険を続けていくには不可欠だ。毒消し用のレジナも、全員が持っていたほうが安心できる。それからフラム、イグナ、ヒュールといった攻撃呪文、そしていろいろな補助呪文の順だろう。

呪文の内容でIIで変わった点というと、イグナが全員攻撃が可能になり、さらにブラムナ、ヒュドナそしてストール、エントの呪文が加わったこと。このうちストールやエントは呪文能力をいじる呪文なのだが、この呪文を使うためにカプセルを1つ費やさなくてはならないことを考えると、持ち歩く場所が意外に難しい。

ストールやエントに限ったことではないのだが、攻撃補助の呪文はいつ持ち歩くべきかに頭を悩ませる。これらを1つ加えたことで、他に使える呪文の数が1つ減ってしまうことになるので、よほどパラメータの面でこちらが不利だという状況下以外では必要なしと割り切るのも1つの手だ。

呪文は使う時以上に、使う前に頭を悩ます。

攻撃

攻撃系の呪文は、Ⅰが7種類、Ⅱが8種類。いずれも敵にダメージを与えることが目的だが、相手によっては通用しなかったり、逆にダメージを回復させてしまうものもある。これらの呪文は、使う前に相手の性質をよく理解することが、実戦で十分な効果を発揮するための秘訣なのだ。

フラム

対象	敵1体

登場	Ⅰ・Ⅱ

レベル	効果値
1	20
2	50
3	100
4	200
5	500

火炎系の攻撃呪文。敵に向かって火の玉を放ち、ダメージを与える。水や氷の属性を持つモンスターに有効だ。

Ⅰでは5レベルあり、効果値に記した数値だけダメージを与えられる（敵の属性や防御力により前後する）。

イグナ

対象	Ⅰ：敵1体／Ⅱ：敵全員

登場	Ⅰ・Ⅱ

レベル	効果値
1	20
2	50
3	100
4	200
5	500

雷撃系の攻撃呪文。稲妻を発生させ、敵を攻撃する。

Ⅰでは5レベルあり、特定の敵に効果値だけのダメージを与えられる。

Ⅱではさらにパワーアップしており、敵全員にダメージを与える。

ヒュール

対象	敵1体

登場	Ⅰ・Ⅱ

レベル	効果値
1	20
2	50
3	100
4	200
5	500

氷の呪文。氷の矢を作り出して敵に飛ばし、ダメージを与える。Ⅰではフラム、イグナ同様5レベルあり、特定の敵に効果値だけのダメージを与えられる。フラムが通じない敵には、こちらの呪文を試してみよう。

サクタス

対象	敵１体
登場	I・II

レベル	効果値
1	20
2	50
3	100
4	200
—	—

敵のＨＰを奪い取り、自分のものにすることのできる呪文。攻撃と回復を同時に行える。

Iでは各レベルの効果値だけ吸い取れるが（敵の防御力により上下）、逆にダメージを受ける敵もいるので注意。

オビス

対象	敵１体
登場	I・II

レベル	効果値
1	1/3
2	1/2
3	2/3
—	—
—	—

致死の呪文。敵を瞬時にして気絶させられるが、アンデッド系や一部の魔法使い、ボスなどの敵には通用しない。

Iでは効果値に表記した確率で敵に効く。ゲームにはレベル４まで登場するが、これは覚えられない。

プアゾ

対象	敵１体
登場	I・II

レベル	効果値
1	6
2	5
3	4
—	—
—	—

敵に猛毒を浴びせ、一定ターン数後に気絶させる呪文。Iでは効果値のターン数後に気絶させることができる。

こちらがこの呪文を受けた場合その効力を消すには、レジナを唱えるか、毒消し草を使えばいい。

サクト

対象	敵１体
登場	I

レベル	効果値
1	20
2	50
3	100
4	200
—	—

敵のＭＰを奪い取り、自分のものにすることのできる呪文。それぞれ、各レベルの効果値だけ吸い取ることができる。こちらのＭＰは消費しない。

IIにはＭＰの数値の概念がないのでこの魔法は存在しないのである。

ヒュドナ

対象	敵全員
登場	II

レベル	効果値
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—

これもIIでしか登場しない呪文で、ヒュールの強化版。敵全員に氷の矢を降らせ、ダメージを与えられる。

攻撃力はブラムナと並ぶ高さだが、MP回復まで時間がかかるのが難点である。

ブラムナ

対象	敵全員
登場	II

レベル	効果値
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—

IIでしか登場しない呪文で、フラムの強化版。敵全員にダメージを与えることができる。

使えるようになるのは4章からで、シリカの村の賢者に杖のかけらを持っていくと呪文の書がもらえる。

ダナム

対象	敵1体
登場	I・II

レベル	効果値
1	20
2	50
3	100
4	200
—	—

敵の防御力を下げる呪文。Iでは効果値の数値だけ、敵の防御力のパラメータを下げることができる。

この呪文を使うことによって、1回の攻撃でより大きなダメージを与えることができるようになる。

攻撃補助

ここで紹介する呪文は、敵のパラメータを下げたり、味方のパラメータを上げたりするためのものである。うまく使い分ければ、より有利に戦闘を進めることができるだろう。Iは7種、IIは9種。

パペピア

対象	敵1体

登場	I・II

レベル	効果値
1	1/3
2	1/2
3	2/3
—	—
—	—

混乱の呪文で、これにかかった者は敵味方の区別なく攻撃を加えたり、回復を行ったりするようになる。持続性はランダムで、運がよければ戦闘終了まで有効。Iでは効果値の確率で敵にかけられる。

ヘベタル

対象	敵1体

登場	I・II

レベル	効果値
1	5
2	12
3	25
—	—
—	—

敵のすばやさを下げる呪文。動きの速い敵にかけると、敵の攻撃が遅くなり、攻撃をかわされたり、連続攻撃を受けたりすることが少なくなる。

Iではそれぞれのレベルの効果値だけ、敵のパラメータを下げられる。

サイレス

対象	その場にいる者全員

登場	I・II

レベル	効果値
1	右記
—	—
—	—
—	—
—	—

すべての呪文が封じられ、その場にいるもの全員が呪文を唱えられなくなる。攻撃呪文はもちろん、レスなどの回復呪文も使えなくなるので、唱える際にはそれ相応の準備が必要だろう。

Iではシナリオの鍵となっている。

ホー

対象	敵1体

登場	I・II

レベル	効果値
1	1/3
2	1/2
3	2/3
—	—
—	—

敵を3ターンの間眠らせてしまう呪文。眠った敵には必ず「会心の一撃」がヒットする。

眠っている敵に対して、さらに追い撃ちをかけて使用し、ずっと眠りっぱなしにさせるということもできる。

セラ

対象	仲間1人

登場	I・II

レベル	効果値
1	10
2	25
3	50
—	—
—	—

ヘベタルと対極の位置にある呪文で、味方のすばやさをアップさせる。Iでは各レベルの効果値分、パラメータがアップする。
すばやさを上げれば、こちらの攻撃回数が増えることになる。

インパス

対象	仲間1人

登場	I・II

レベル	効果値
1	20
2	50
3	100
4	200
—	—

味方の攻撃力を上げる呪文で、ダナムの対極に位置する。Iでは各レベルの効果値分のパラメータを上げられる。
HPや防御力の高い敵を相手にする場合、この呪文を使えば戦いがかなり有利になる。

エント

対象	仲間1人

登場	II

レベル	効果値
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—

これもIIのみの呪文。仲間の呪文能力を上げることができる。攻撃魔法のパワーを高めたり、確率に左右される呪文をかかりやすくする。
ストールと同様、ロンドの店で売っている。

ストール

対象	敵1体

登場	II

レベル	効果値
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—

IIのみに登場する呪文で、敵の呪文能力を下げることができる。これによって、攻撃呪文の効果が落ちたり、確率に左右される呪文にかかりにくくなったりする。1章からロンドで売っている。

シレント

対象	敵1体
登場	I・II

レベル	効果値
1	1/3
2	1/2
3	2/3
—	—
—	—

その場にいる全員の呪文を強制的に封じるのがサイレスだが、こちらは特定の敵1体の呪文を封じるもの。Iではそれぞれのレベルの効果値の確率で相手にかけられる。また、IIではボスに対しては使用できない。

防御

防御系魔法は全部で3種類あり、いずれもI・II共通のものである。

防御に関しては防具の装備を充実させていくのが基本だが、どうしてもそれだけでは補いきれない部分も出てくる。そうした場合にモノを言ってくるのが、これから紹介する呪文の数々だ。

リパーク

対象	自分自身
登場	I・II

レベル	効果値
1	右記
—	—
—	—
—	—
—	—

自分に向かってかけられた呪文を、そのまま跳ね返すことができる。これにより、攻撃魔法によるダメージを受けなくなるが、味方のレスの呪文までも跳ね返してしまうので、使うときは体力回復アイテムを温存しておくべきだ。

テュート

対象	仲間1人
登場	I・II

レベル	効果値
1	20
2	50
3	100
4	200
—	—

ダナムの対極に位置する呪文。味方の防御力を上げることができる。Iでは効果値分パラメータを上昇させられる。攻撃力の高い敵との戦闘になった場合、防御力の低い味方にかけておくのがいいだろう。

治癒

回復系の魔法は、Ｉ・Ⅱ共通で３種類ある。このうち、レスとレジナは必ず全員に覚えさせておきたい魔法だ。

アイテムで代用することもできるが、持てる数には限度があるし、そろえるのに金がかかる。やはり回復の基本は呪文で行うものと心得ておいたほうがいいだろう。

レス

対象	仲間１人
登場	Ｉ・Ⅱ

レベル	効果値
1	100
2	250
3	500
4	1000
5	2500

ご存じ、ＨＰ回復呪文。それぞれのレベル（Ⅱでは呪文能力）に応じたＨＰを回復することができる。

Ｉでは消費ＭＰの異なるレベルが５種類あるので、各メンバーの持ちＭＰに合わせて持たせるのがいい。

リーフ

対象	仲間１人
登場	Ｉ・Ⅱ

レベル	効果値
1	右記
—	—
—	—
—	—
—	—

蘇生の呪文。ＨＰが０になると気絶してしまうが、この呪文を使うことによって、ＨＰ１の状態で目覚めさせることができる。ＩではＨＰ全快で復活させる幻の呪文「リーフ２」があるが覚えることはできない。

レジナ

対象	仲間１人
登場	Ｉ・Ⅱ

レベル	効果値
1	右記
—	—
—	—
—	—
—	—

毒消しの呪文。自分や味方の受けた毒を中和して、正常な状態に戻す。

毒におかされたものは、そのままにしておくと一定ターン数後に気絶してしまうので、この呪文を使って早めに解毒すべきだろう。

ワプ

対象	仲間全員

登場	I

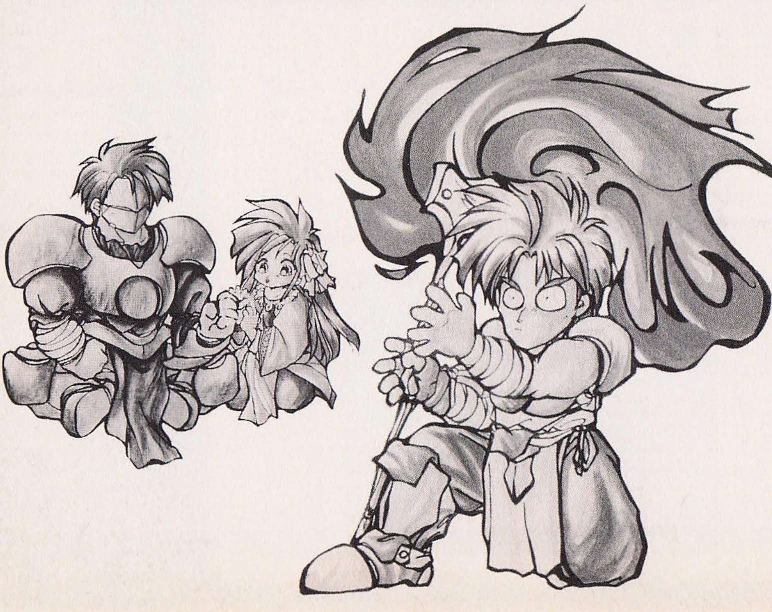
レベル	効果値
1	右記
2	右記
—	—
—	—
—	—

レベル1と2がある。
レベル1は迷宮などから脱出し、最後に出た町に戻るためのもの。レベル2は行ったことのある町などへ瞬間移動できる。「ワプの羽」「ワプの翼」が、それぞれ1と2に対応している。

移動

移動の呪文は、左に紹介する「ワプ」のみである。IIでは万能移動アイテムとしての「ワプの翼」が最初から登場するため、呪文としてのワプは存在しない。

行動範囲が広くなり、徒歩や船を使った移動が面倒になってきた時、この呪文による瞬間移動が役に立つ。



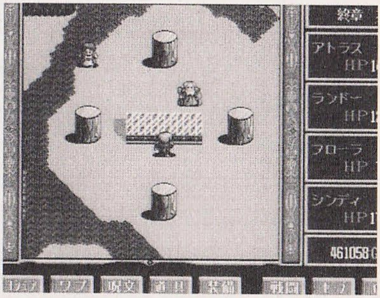
COLUMN

竜の卵って結局、何？

女神フレイアのお告げを聞く　タネ明かしはこうだ

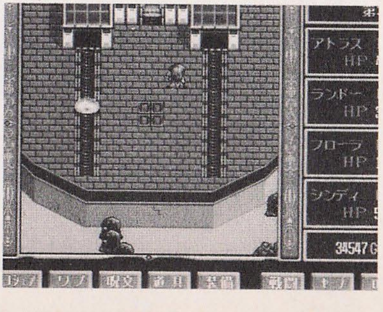
イセルハーサの各地に点在する、青く丸い建物。これは「竜の卵」と呼ばれており、女神フレイアのお告げを賜る場所とされてきた。そして、その竜の卵に入れる唯一の人物がラヌーラのバーバラである。

ヨルドの聖域がモンスターに襲われた時、セリオスたちはバーバラと竜の卵に入り、女神フレイアに聖域へ力を送るのをやめるよう訴える。その訴えは、フレイアの使いヨシュアを通して行われていた。

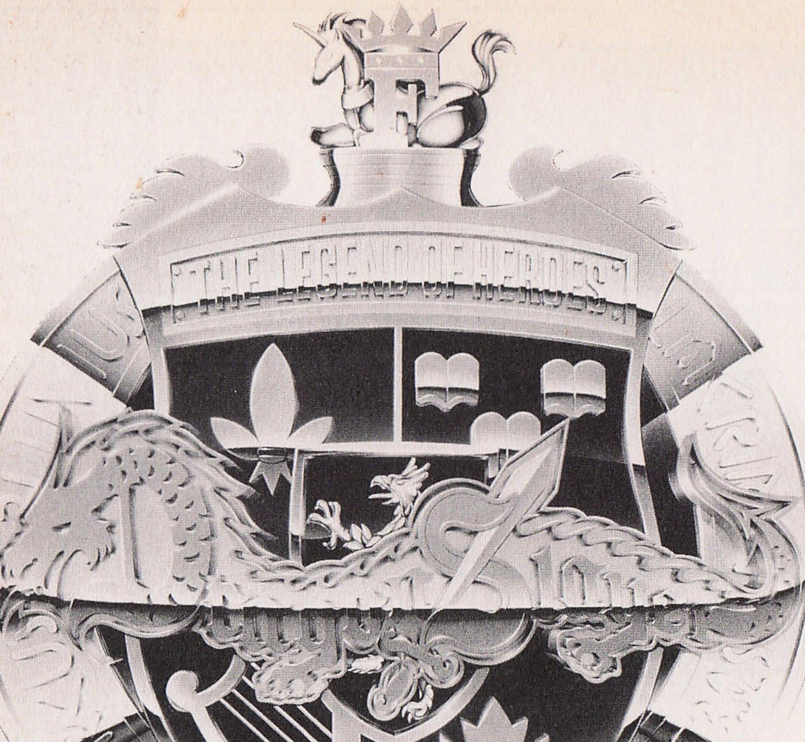


▲ヨルドの聖域。ここに女神フレイアが不思議な力を送り込んでいた

ところがアトラスたちがファーゲスタのマスターたちに接することによって、意外な(?・)事実が判明したのである。それは、フレイアとは20億年も前に作られた巨大なコンピューターで、ヨシュアとはその指示によって動く人工衛星だったこと。そしてヨシュアと通信を交わすシェルターが竜の卵だった。バーバラは、先祖代々その通信の方法を知っていた人物なのだが、それでも尊敬に値することは確か。



▲モンスター製造機と化したフレイアによって、竜の卵にモンスターが！



モンスター大図鑑

２作品に登場したモンスターをすべて紹介していこう。コミカルなヤツから恐ろしいヤツまでさまざまなのだ。

Ⅰのモンスターと Ⅱのモンスターは違う！

アグニージャは本当に悪神だったのか

かつて幾度か世界に現れ、破壊の限りを尽くした竜神がいた。その名は、アグニージャ。人類はこの竜神を「破壊神」と呼び、伝説として語り継いで恐れた。かつての「古代文明」も、アグニージャによって滅ぼされたものである。

セリオスたちの活躍によってアグニージャが倒された後、人々はこの竜神を「悪神」と称した。それは人類を脅かした者への罵りの意味も含めてだろうが、必ずしもこの呼び方が正しいのかというと、疑問が残る。

かつてセリオスたちが光の剣を手にして、破壊神アグニージャと対峙した時、この竜神は次のような意味の言葉を投げかけた。

「人間こそ世界の破壊者である」と。

「人間が世界の調和を乱したのだ」と。

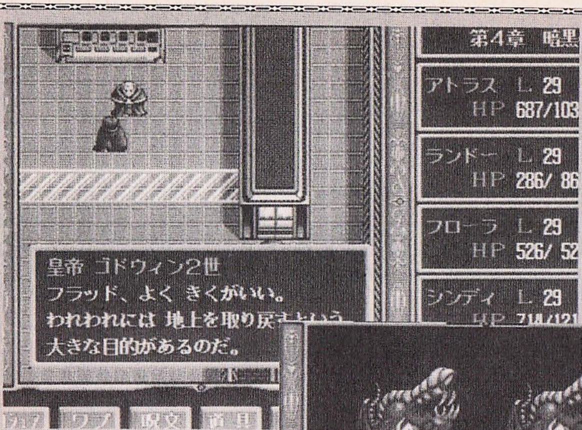
そしてその調和を取り戻すため、自分は人間を滅じるべく「破壊」を行うのだと。

しかし竜神は光の剣の前に倒れ、地に伏した。そして光の剣を持つセリオスたちの純粋な心に触れ、彼らの世代に運命を賭して、世界から消えた。

真の破壊者とは誰か。悪とは何に対して、何が悪なのか。アグニージャを単純に「悪」と定義するのは、人間に都合のいい解釈なのかもしれないが。



▶アグニージャはただの破壊者ではなく、世界の調和を見守っていた。将来また彼が現れるようなことはあってはならないのである



◀悪の帝王は悪知恵も働かせなくてはいけない。純真な若者をだまして、自分の野望に協力させるくらいのことは平気でやってのける



▶IIで登場するモンスターは、生物の遺伝子をいじくって誕生したものばかりである。ピュアなモンスターはスライム程度だろう

「真の悪」は地底にいた

アグニージャを悪神とするなら、じゃあこいつは何なんだ、という人物がIIでは登場する。それがファーゲスタ皇帝、ゴドウィン2世である。

彼の目的は、世界の調和などではない。あくまで私利私欲、自分の野望のためである。そして、そのためには手段を選ばない。

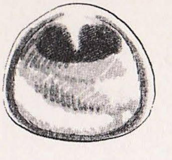
タイトルで「Iのモンスターと、IIのモンスターは違う！」とうたってみたが、これはそもそも誕生の過程が根本的に違うのである。前者は「世界の調和を取り戻す」という大義名分で、破壊神が送り込んだモンスター。後者は「世界を征服する」ために、バイオ技術によって欲望の権化が自然体系をねじ曲げて作り上げたモンスターである。さらに言えば皇帝の手下は改造人間(笑)である。発生する場所も、目的も違う。

平和な生活を脅かすという点では、アグニージャとゴドウィン2世は共通してはいる。しかし、同じ「悪」としても、その資質が全く異なっていることは明らかだろう。「真の悪」の帝王は、セリオスたちの冒険の20年後に姿を現したのだった。

英雄伝説Ⅰ モンスター

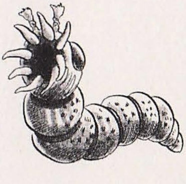
※見出しは登場章、名称、HPの順。

1 スライム 15



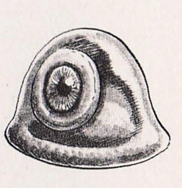
さまざまなRPGでもおなじみの、数あるモンスターの中でも最も下っ端の存在。セリオス王子のおもちゃである。経験値稼ぎのカモにしよう。

1 キャリオンクローラー 30



巨大なイモ虫の怪物。毒攻撃をしかけてくるがレジナの呪文があれば問題はないだろう。ヤマネコなどと行動を共にすることもある。

1 スライムバブ 20



スライムに目玉がついたもので、その分ただのスライムよりはいくらか強い。しかししょせんはスライムで、弱い武器でも簡単に倒せる。

1 ヤマネコ 60



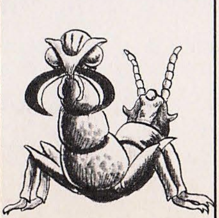
ベルガの鉱山の西から北側に出没。鋭い爪を武器としており、引っかかれるとかなりのダメージをくらう。複数で出現した時は要注意だ。

1 フクロウ 40



人間に対してもかなり攻撃的な性格を持つ。特殊攻撃はないので、ある程度レベルを上げておけばそれほど恐ろしい相手ではない。

1 ハサミムシ 100



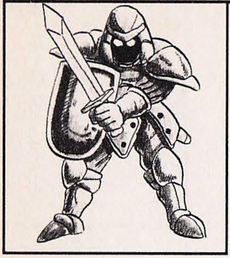
巨大な昆虫の怪物で、必ず4匹の群れで出現する。倒すのもひと苦労だが、連続攻撃がかなり手強い。装備の弱いうちは敬遠したほうがいいかも。

1 カブトガエル 120



ベルガからネリアにかけての地域に出没。毒々しい色をしたカエルの怪物である。弱い装備では意外に苦戦させられる相手だ。

1 兵士 110



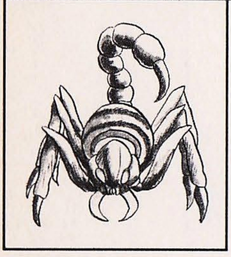
ルディアの城を占拠しているアクダムの手下。HPはそれほどでもないが、防御力が高いので意外に手こずる。レスの葉を持っていることも。

1 カザス 150



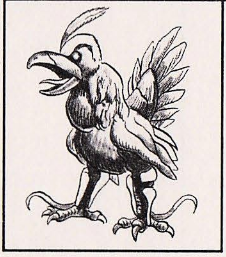
第1章のフィールドに出現するザコでは最強の敵。攻撃力が非常に高く、防御力の弱いメンバーは簡単に気絶させられてしまうだろう。

2 サソリグモ 140



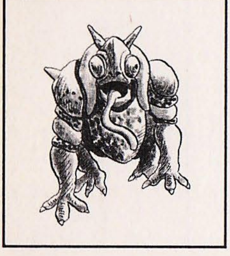
サソリとクモの合成モンスターだ。ダナムの呪文を使ってくるが、それほど気にすることはない。火に弱いので、フラムで対抗するのが効果的。

2 スリーパー 160



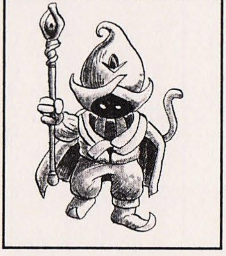
ニワトリの怪物で、ロンドから流血の洞窟にかけて出没。ホーの呪文を唱えてくる。サソリグモと行動を共にすることも多い。

2 カメルン 200



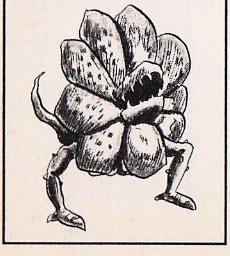
カメレオンの怪物で、アジンと共に出現する。攻撃力がかなり高いので、こちらの防御力が低い時に戦いを挑むのは危険。装備を整えて挑戦せよ。

2 アジン 120



ホーの呪文で相手を眠らせ、プアゾで仕留めるという攻撃手段が得意の敵である。またレスの呪文を使うので、倒す時は集中攻撃を加えるべきだ。

2 カース 140



エリマキトカゲに似たモンスターで、その特徴的な鳴き声から名付けられたといわれる。各種の呪文を使ってくるので、気をつけたい。

2 エラビ 200



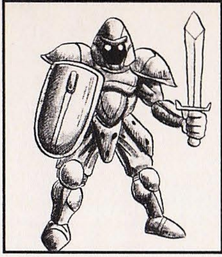
空中を泳ぐエイの怪物。インパスの呪文で攻撃力を上げて襲いかかってくるが、防御力が低めなので、速攻をかければダメージは最小限ですむ。

2 ガルゴ 370



流血の洞窟ではボスとして登場するモンスターである。人間の子供の肉が大好物で、フラムの呪文が得意。マスクーン付近ではザコとして登場。

2 アクダムの手下 420



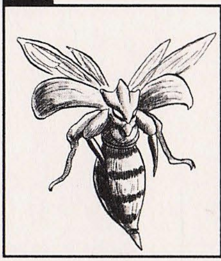
マスクーン周辺に出没する兵士で、単独で出現。アクダム同様ずる賢く、防御力のいちばん低いメンバーめがけて集中攻撃をしてくる。

2 ブロウコング 240



リーゼル周辺に出没。もともとは野性の猿だったが、自分の身を守るために武術を覚えたらしい。ヂガバチと行動を共にしている。

2 ヂガバチ 250



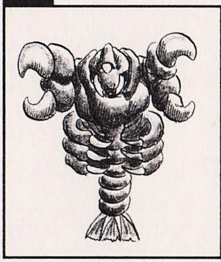
巨大なハチの怪物。敵を倒すことにかけての執着心はすさまじく、おしりの針で相手に致命傷を与えて自分も死ぬという習性を持っている。

2 山賊鳥 170



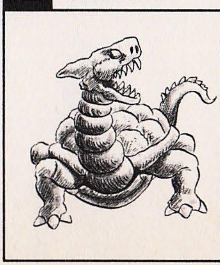
リーゼル周辺に出没する怪鳥。それほど強くはないのだが、こちらの所持金を盗もうといつも身構えている。盗まれた金は、倒すと倍返し。

2 オオバサミ 160



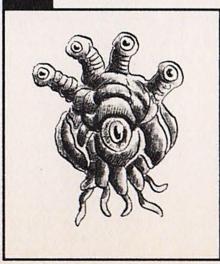
その名の通り、巨大なハサミを持つ怪物で、山賊鳥と一緒に出現することが多い。攻撃力がかなり高い上に、ヒュールの呪文まで使ってくる。

2 猛毒ガメ 300



強力な毒を持つカメの怪物。防御力がやたらと高く、魔法を使わなくてはまず倒すのは無理。コインを投げてくるので、少しは金が稼げる。

2 眼力魔 300



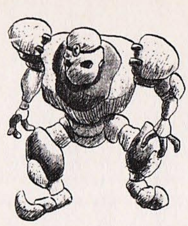
試練の洞窟に巣食っている。触手のような足で動き回り、巨大な目で侵入者を威嚇。さまざまな呪文も使ってくるので、戦いが長びくと厄介。

2 バラム 300



グエンの塔内に出没。数だけはやたらと多く、幅広の剣を持って攻撃してくるが、運に見放されており、まず苦戦することはない。

2 岩男 560



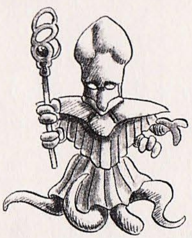
リーゼルの町民に化けているモンスター。敵を見つけると一直線に向かってくる。タックル攻撃は強烈だが、ホーの呪文で寝かせれば楽勝だ。

3 デスクラブ 480



巨大なザリガニの怪物である。剣で斬りつけても、それをハサミで受け止めてしまうことがある。魔法を併用して戦うのがいいだろう。

3 タルコス 320



タコが陸に上がり、呪文を操れるようになったモンスター。デスクラブとつるんで出現し、フラムやレスなどの呪文を操る厄介な敵だ。

3 毒大ガエル 790



高い攻撃力と毒を持つ巨大なカエル。ＨＰが高いので苦戦すると思いがちだが、防御力はないに等しいので、わりと簡単に倒せるだろう。

3 トータスナイト 520



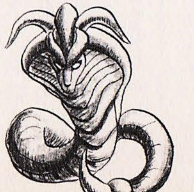
剣の心得を持ったカメの怪物で、スエルからアムダにかけての地域に出没。カメだけに防御力が高いが、剣による攻撃力も無視できない。

3 兵隊ムカデ 750



極めて攻撃的な性格を持ったムカデの怪物で、ヨルドからナッシュにかけての砂漠地帯に出没。攻撃力がかなり高いので要注意である。

3 ツノコブラ 770



ヨルドからセリス周辺にかけて出没する。剣による攻撃が当たりにくい。その分、倒した時の見返りは大きい。魔法を使うのが効果的。

3 アロマ 340



やはり砂漠地帯に出没するモンスターで、マドマンと共に現れる。すぐ逃げ出してしまうので、それほど恐れるべき相手ではない。

3 マドマン 640



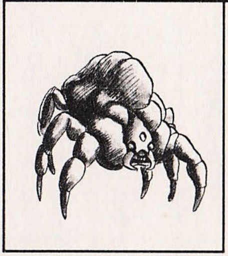
ヨルドとナッシュの間の砂漠地帯に出没する、泥の怪物。その気色悪さでは、この章に登場する敵の中では随一だ。毒ガスを操るので要注意。

3 フォジー 750



羊と水牛を合成したようなモンスターで、王家の墓の周辺に出没する。敵に突進し、その巨大なツノで致命傷を与えるのが得意技だ。

3 ヨロイグモ 540



ヨロイをまとったようなクモのモンスター。口から糸を吐いて相手のすばやさを下げてくる。初めは手強く感じるが、慣れてしまえば楽勝。

3 ワーラット 740



ネズミの怪物。愛敬のある容姿をしているが、性格は攻撃的で、太いシッポが繰り出す一撃は強烈。キラーベアと共に出現することが多い。

3 キラーベア 890



「殺人グマ」の名前の通り、極めて凶暴な性格を持つクマだ。一撃の破壊力がすさまじいので、戦いを挑む時は、速攻でケリをつけるべきだ。

3 ボイルガード 550



鉄球こん棒を持ったガイコツの戦士で、ヨルドからセリスにかけてをなわばりとしている。イナズマをエネルギーとしている。

3 オークホーン 980



王家の墓の中をうろついている。防御力が高いので、倒すのには意外に手間がかかる相手だ。ホーやオビスの呪文は効かないので要注意。

3 カミナリグイ(電撃型) 980



これは体内に電力を蓄積した状態。あらゆるステータスにおいてパワーアップしており、HPも倍以上。電撃による攻撃は強烈である。

3 カミナリグイ 450



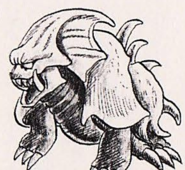
オオアリクイとアルマジロが混ざったようなモンスター。この状態ではさして恐れるほどではなく、簡単に倒すことができる。

3 サンダーハウンド 900



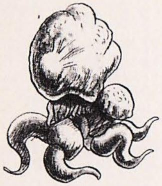
3章のボス、ギュリゲスに従えられて出現。ボスを攻撃しようとすると、かばってとびだしてくることもある。電撃の威力も脅威だ。

3 イーグ 720



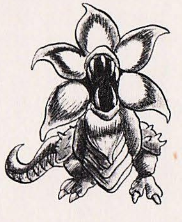
セリスの町を占拠しているモンスター。ただでさえ高そうな防御力を、テュートの呪文でさらに上げる。まともに戦いを挑むのは無謀。

4 オディノン 730



キノコが移動能力を持った怪物である。胞子をまき散らし、相手のすばやさを下げようとする。ビックリ箱を持っていることがある。

4 フラワーリザード 700



肉食性の植物とトカゲを合成した不気味なモンスター。各種の呪文を使う他、花粉をまき散らして相手を混乱させようとしたりもする。

4 インプ 600



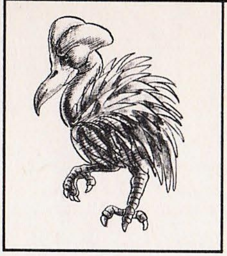
緑の肌を持つ小悪魔。首刈りガマを持っており、攻撃を受けたものは眠りに陥ってしまう。ジャイアントエイプと共に出現することもある。

4 ジャイアントエイプ 2500



見ての通りの猿の怪物で、想像を絶する攻撃力を持つ。また、血も凍るような叫び声を上げて、相手のすばやさを下げることもある。

4 アックスビーク 1300



奇妙な鳴き声であたりを静寂に包み、すべての呪文を封じてしまう。また、鋭いくちばしでダブルアタックをしかけてくることもある。

4 キバイノシシ 1200



砂漠地帯を縄張りとしている敵で、突進攻撃が得意。まともにくらうとかなりの大ダメージを受けることになる。アックスビークと共に出現。

4 アジイ 550



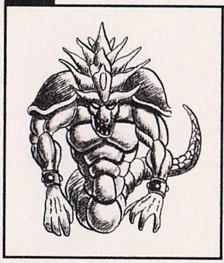
アジンが年をとるとこうなる。使う呪文の数はアジンを上回るが、年のせいか呪文をまちがえたり、戦闘中暇になって居眠りしたりする。

4 バルガー 1400



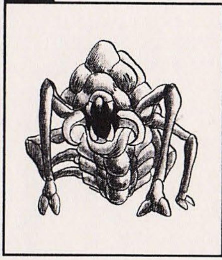
砂漠地帯周辺に生息している敵。身のこなしがすばやく、こちらの攻撃をかわしてしまうことが多い。また、急降下攻撃の破壊力も脅威である。

4 サラマンダー 1360



砂漠地帯周辺に出没する炎の怪物で、ファイアーモスと共同戦線を張っている。灼熱の炎を口から吐き出し、相手に強烈なダメージを与える。

4 サンドイーター 940



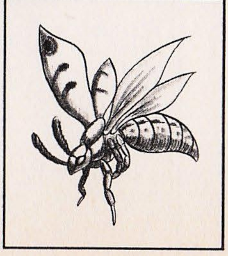
砂漠に生息する虫。砂を吐いて相手の目をつぶし、すばやさを下げようとする。また、こちらの攻撃呪文を跳ね返してしまうこともある。

4 ダークリッチ 670



魔法を操るアンデッド系のモンスター。3人で出現する時は、仲間が倒されると分身して攻撃をしてくる。こいつは本体をたたくと消える。

4 ファイアーモス 1300



火の属性を持った蛾のモンスター。火の粉のような熱い燐粉を振りまき、相手に大きなダメージを与える。呪文で攻撃するならヒュールが有効。

4 手下 600



アクダムとの決戦時、その両脇についているのがこいつらだ。それほど強い相手でもないので、先に倒しても、無視してもかまわないだろう。

4 デモンゴースト 930



砂漠に出没する悪霊で、ダークリッチと共に出現することもある。この場合、倒されても召還されて戻ってくるのだ。凍えるような息が得意技。

5 バーストハウンド 1400



血に飢えた狂犬。相手にかみつき、その血を見て興奮してすばやさを上げてくる。アギールに呼ばれて、いくらでも出現する。

5 アギール 1000



5章を代表する敵といっても過言ではない。複数で現れた時は、武器を合わせて相手に致命傷を与える。首を伸ばしてかみつくこともある。

5 岩石魔人 1650



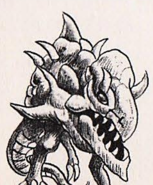
赤い目が不気味に光る岩の怪物。ときどき投げてくる岩の破片で受けるダメージはあなどれない。防御力が高いので、直接攻撃ではやや苦戦する。

5 ファントム 1800



リシェールからナスール、ファエトまでの広範囲に出現する悪霊。まとわりつかれると激しい悪寒に襲われ、すばやさが下がってしまう。

5 スカルファング 1500



鋭い牙を持つアンデッド系の敵で、インパスの呪文を使う。グロテスクな見た目のわりには、それほど手こずる相手ではない。

5 ブラカマン 1100



岩石魔人と共に出現することのあるモンスター。ヒュールの呪文を主体として攻撃してくるが、杖から不思議な光を放ち、相手を混乱させることも。

5 デス・ガーディアン 1800



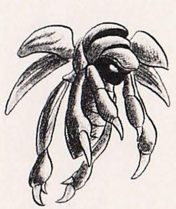
死の世界からやって来た、グロテスクな容姿の怪物。冷たい手で触られると、HPを吸い取られてしまう。火炎系の呪文攻撃が有効のようだ。

5 ラドアス 1100



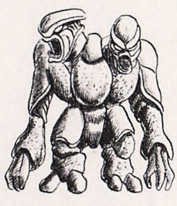
常に2人組で出現し、手には斧を持っている。その斧での攻撃もさることながら、足の爪でのキックも強烈。パペピアを使って戦うと楽。

5 スティングビートル 900



オスとメスの2種類がおり、ゴルドの両脇に従えられて出現。レスの呪文を唱えたり、相手の血を吸ったりする。ゴルドより先に倒すべきだ。

5 モルゴス 1400



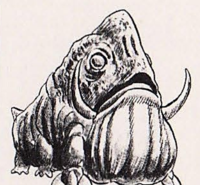
2つの頭を持つ怪物。左右それぞれの頭で、それぞれ別々の相手にかみつく。こいつとの戦闘になった時は、通常の倍の警戒をすべきだろう。

5 ハイ・アギール 1300



水晶の塔で出現する、アギールのパワーアップ版。剣を操り、首を伸ばしてかみついてくる他、ダナムの呪文なども使うのだ。

5 ゴルド 2000



超巨大なカエルの怪物である。鼻からふき出す即効性の猛毒は、こちらが使えるプアゾの呪文の威力を上回るので注意が必要だ。

5 ガリュバス 2000



バジールの直属の部下で、単独で出現。イベントがらみで何度か戦うことになる。火炎をふき出す剣が武器だが、オビスの呪文で簡単に倒せる。

5 ダークソルジャー 1900



やはり水晶の塔に出現するモンスター。攻撃を加えると盾を光らせ、そのまま受けた攻撃を相手に返す技を持つ。油断の許されない敵である。

終 ザール 500



鉄巨人のサポート役として出現する。レスの呪文で鉄巨人のHPを回復させるのが主な仕事。さっさと倒してしまったほうがいいだろう。

終 鉄巨人 2060



ニルギドの城で出現する敵で、ザールを伴っていることがある。目を赤く光らせて相手を気絶させてしまうという、恐るべき技を持つ。

終 ブラッドナイト 1870



バルバスと共に出現する、血に飢えた騎士。剣で斬りかかる攻撃がメインで、連続攻撃が得意。パペピアやホーの呪文も使う。

終 バルバス 1800



大きく裂けた口に、ノコギリのような歯を持つ怪物。もちろん武器はその鋭い歯で、インパスの呪文も使うからさらに脅威。防御力は低い。

終 サンダースネーカー 1270



アルマジロとハ虫類を合わせたような怪物で、プアゾの呪文が得意。また硬いウロコにより、剣の攻撃を滑らせて無効にしてしまうこともある。

終 ジャーバ 900



ギーラの道で現れる呪文使いで、サンダースネーカーを従えて現れる。さまざまな呪文を使ってくるので、早めに呪文を封じないと苦しい。

終 アージバル 2000



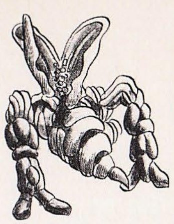
バゼルの塔に出現する死霊で、数あるザコでもおそらく最強。HP奪取、混乱、魂を吸い取るなどの攻撃をしかける。剣での攻撃は無効。

終 グルム 800



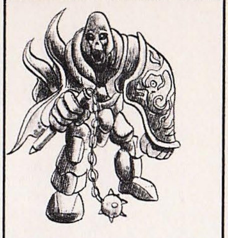
悪霊の一種で、恐ろしい幻影を見せて相手を混乱させたりする。剣での攻撃はいっさい無効で、倒すには呪文を使うしかない。

終 ダルディア 1900



不気味な植物のモンスター。トゲで血を吸ったり、花粉で相手を眠らせたりする。武器でとどめをさすと、破裂するので注意が必要だ。

終 暗黒の戦士 1700



バゼルの塔に出現する敵で、アージバルと一緒に現れることもある。鉄球を相手にたたきつけてすばやさを下げるほか、テュートの呪文も使う。

終 妖魔道士 2000



最終マップ、バーニス城に出現する呪文使い。火炎ガニと共に現れ、各種の呪文を使ってくる。呪文を封じるか、眠らせてしまうのが得策だ。

終 殺人魚 1600



ダルディアと共に出現する。刃物のような胸びれで相手を切り裂こうとする。また、鋭い歯を武器に飛びかかってくることもある。

終 ガーバイン 1200



フレームソードを持った戦士。突然暗闇の中に姿を消し、相手の背後に回って攻撃するヒキョーなヤツだ。出現を待って戦うしかない。

終 火炎ガニ 1800



妖魔道士に従えられて出現。鋭くとがったハサミで攻撃したり、溶岩の泡を吐いたりする。溶岩の攻撃はかなりのダメージあり。

終 ジャーディン 1500



ザグリスと共に現れる戦士。倒されても、ザグリスの手によってゾンビとしてよみがえる。こいつらと戦うなら、ザグリスを倒すのが先だ。

終 ザグリス 2000



バーニス城に登場する敵で、終盤に登場するザコの中では最強クラス。ジャーディンと共に現れ、ハンマーを投げて攻撃してくる。

1 司令官

アクダムの部下で、レベル11の実力を持つ。こいつと渡り合うには、最低でもレベル8は必要。

最初に必ずサイレスの呪文を唱えてくるので、呪文による攻撃や回復は使えない。武器とアイテムを充実させておきたい。倒すと「青銅の剣」を出す。



400

2 ヘルニルド

リーゼルの城を占拠している、炎の魔人。岩男は彼の部下である。

炎の杖による攻撃に加えて、レスの呪文を使って自分のHPを回復する能力を持つ。ヒュールの呪文が効果的だが、レスが厄介だと思ったら、サイレスを使って肉弾戦に持ち込むのもいいだろう。



1000

3 ギュリゲス

雷の魔人で、セリスの城を占領している。国王を人質に取り、「ギルモアの星」を奪おうとした。サンダーハウンドを呼び寄せ、いかづちの杖を操って攻撃してくる。また、高レベルのイグナの使い手でもある。

こいつも呪文を封じて戦うのが楽だろう。

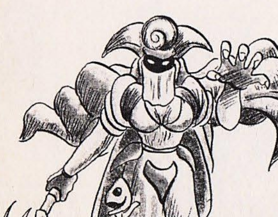


1500

4 シルフィ

ベラミスの部下である。バズヌーンの城に潜入し、踊りで男たちを幻惑させ、国王に近づいて「ギルモアの虹」を奪おうとした。

こいつとの戦闘では、男たちはすべて混乱してしまうので、まともに戦えるのはソニアだけ。攻撃力はほとんどないので苦戦することはない。



500

4 アクダム

セリオスの父、ファーレーン国王アスエルを殺害した張本人。途中何度も逃げられるが、4章でようやく決着をつけることができる。オビスの呪文の使い手であり、攻撃力はそれほど高くない。

こいつを倒すことがセリオスの旅の当初の目的だったのだが……。



1200

4 ベラミス

アグニージャの直属の手下。アクダムとセリオスを風よけの穴で戦わせ、まとめて宝石を奪おうとしていたが、他の仲間の救援を計算に入れてなかったというマヌケな面も。

氷の杖とヒュール、レスを使い、呪文を封じられると催眠術で相手を混乱させる。

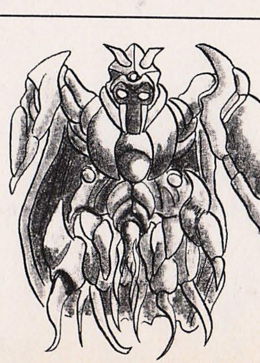


2000

5 バジール（幻体）

バジールの本体から、幽体が脱離した姿。この姿でいる間、実体は眠っている。

ヒュール、ホー、プアゾなどの呪文を使ってくるが、こちらからはいかなる攻撃も通じない。こいつを消し去るには、本体の呪文を封じるしか手段はないのだ。

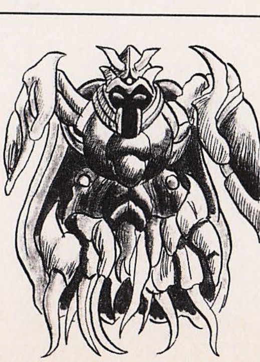


500

5 バジール

モレストンの国民を恐怖に陥れている、アグニージャの部下。いけにえとして捧げられた若い女性の生き血を吸っていた。

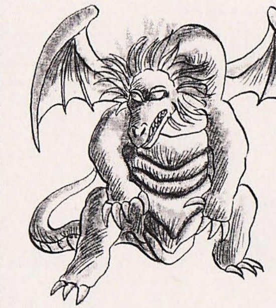
動きが非常にすばやく、剣による攻撃はなかなか当たらない。またダイヤの杖でこちらのHPを吸い取るので、準備を整えておかないと苦戦必至。



3500

終 アグニージャ(影)

ニルギドの奥深く、バーニス城の最も奥の部屋にいる破壊神……の影。HPも本物の半分である。
あらゆる呪文を使ってくるだけでなく、炎のブレスを吐いて全員にダメージを与える。こいつと戦うにはまず呪文を封じるべきだろう。武器は光の剣以外は無効。



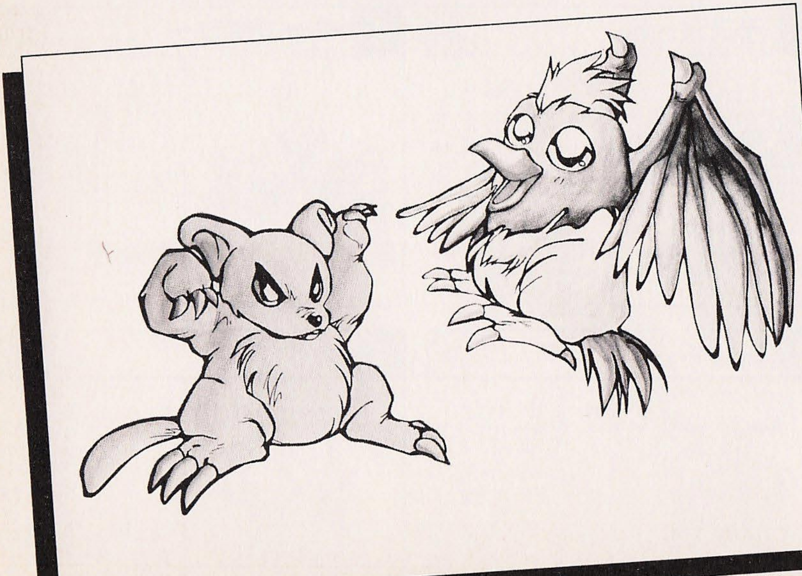
4000

終 アグニージャ

世界史上何度となく姿を現し、文明を滅ぼしてきた元凶。その強大な力は、まさに破壊神の名を冠するにふさわしい。
ケタ違いの攻撃力と、あらゆる呪文を使いこなすこの最後の敵に立ち向かうには、万全の準備が不可欠だ。剣は光の剣以外は無効である。



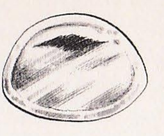
8000



英雄伝説Ⅱ モンスター

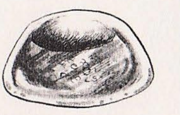
※見出しは登場章、名称、HPの順。

序 スライム 10



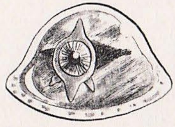
モンスターのいなくなったイセルハーサだが、スライムだけは生息している。敵と呼ぶにはあまりにも弱く、子供たちのいじめられ役でもある。

序 赤スライム 28



ウォンリークに生息するスライムの変種。最高4つにまで分裂するので少々厄介だ。実はなんとランドーのフラムの呪文の失敗作である。

序 ヨークスライム 12



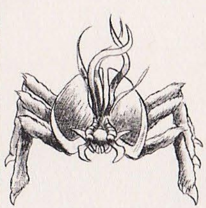
スライムが進化し、目玉がついたものだが、やはりいじめられ役であることに変わりはない。冷たい視線で相手を見つめマヒさせようとする。

1 デスバード 18



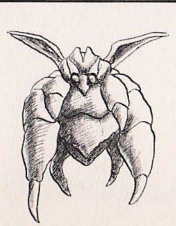
鳥の怪物で、チャンタラーと共に現れる。短距離からの空中攻撃を得意とする。ＨＰが減少すると、目を閉じて眠ってしまう。

1 チャンタラー 14



背中に触手を生やしたクモの怪物。この触手を使って攻撃するが、猛毒の悪臭を放つこともある。これを受けた者は毒におかされてしまう。

1 トンキィ 24



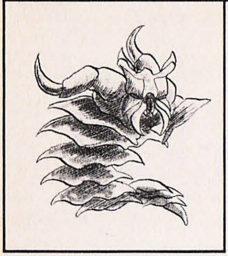
カイザーと共同戦線を張って出現。カイザーのからまった腕をほどくのが役目のようだ。こいつを先に倒したほうが、面倒がなくてすむだろう。

1 カイザー 22



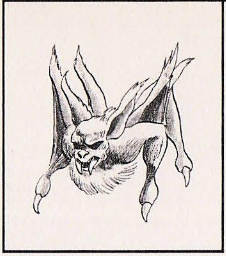
甲虫のモンスターで、鋭い爪のついた長い腕を振り回して攻撃してくる。ときどきこの腕がからまって、身動きが取れなくなることもある。

1 サンリーフ 22



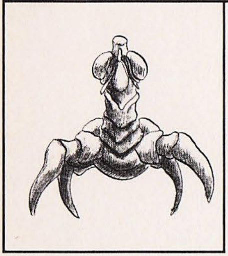
ムカデの変種のようなモンスター。自分のHPが減ってくるとサクタスの呪文を唱え、相手のHPを吸いとって自分のものにする。

1 ルンバット 20



コウモリの怪物。複数で出現した場合、1匹が発した超音波を仲間に共鳴させ、相手に大ダメージを与えるという技を持っている。

1 パワーアングル 31



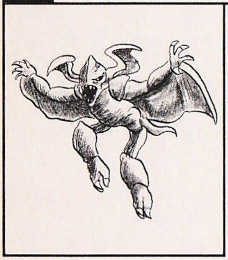
ウォンリーク西部に出現するモンスターで、レイチョウと一緒に出てくることもある。飛びかかって攻撃する他、オビスの呪文も唱える。

1 レイチョウ 24



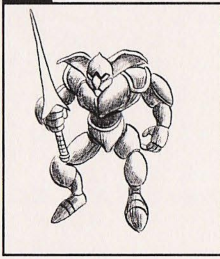
不思議な蝶だが、別の霊体が蝶の形をしているという説もある。ヒュールの呪文を使う以外に、怪しげな光を発して相手を混乱させることもある。

1 羽竜 29



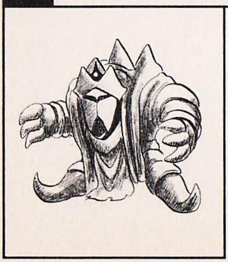
翼を持った小型の竜で、アシカサゴと一緒に現れる。ダナムの呪文を使う他、攻撃を受けると守りの構えを取ってダメージを食い止める。

1 炎の騎士 35



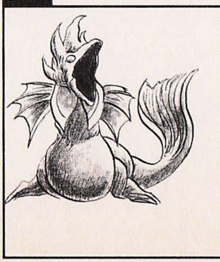
ラヌーラに出没するモンスター。炎のやりを持っており、その先端から炎をふき出して攻撃する。また、レスの呪文も使うので厄介だ。

1 邪心の仮面 27



王家の墓付近に出没する敵で、イグナの呪文を使って相手全員にダメージを与えてくる。ユーモラスな見かけにだまされてはいけない。

1 アシカサゴ 33



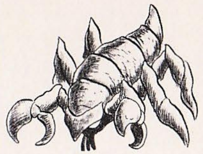
アシカと魚のカサゴを合成したような妙な容姿のモンスター。サイレスの呪文を使うので、攻撃するときは武器で手っ取り早く勝負をつけたい。

1 砂モグラ 52



ソルディスの南部を中心に出現する敵である。土の中にもぐって姿を隠し、いきなり不意打ちをくらわすという、ヒキョーな戦法が得意。

1 インクラブ 39



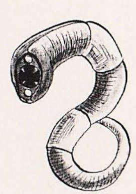
甲殻類を進化させたようなモンスターで、固い殻を持っている。ときどきこの殻の中に閉じこもり、防御力を2倍にして身を守ることがある。

1 ワームマスター 40



アースワームを自在に操る呪文使い。インパスの呪文をかけ、頭を分裂させて攻撃力を上げさせる。レスの呪文も使うので厄介。

1 アースワーム 42



ソルディスの砂漠地帯に特に多く出現するモンスター。次から次へと仲間を呼ぶので厄介な相手だ。ワームマスターと一緒に現れた時は要注意。

1 レミングプラス 48



見た目はかわいらしいのだが、性格は極めて凶暴な敵。鋭い爪による一撃には油断はならない。レスの呪文を使うこともある。

1 コラド 55



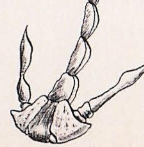
ガイコツとも老人ともつかない不気味な顔を持ったモンスター。攻撃を受けると口を不気味に開く。オビスの呪文も使うが成功率は低い。

1 トータスマン 64



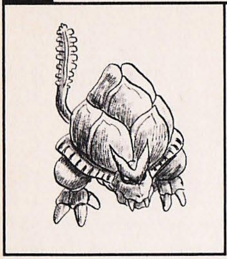
モレストン西・北部を中心に出没する。高い防御力を誇るが、攻撃を続けていると防具が壊れることもある。フラムの呪文や怒りの攻撃が強烈。

1 スプラッシャー 79



モレストンに出現する、空飛ぶモンスター。ときどききかましてくる急降下攻撃は、防御力の弱い者なら一発で気絶させるほどの威力をもっている。

1 冷血ガメ 84



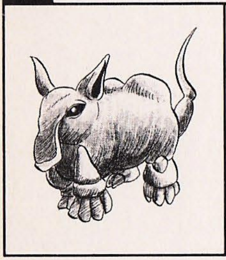
強い氷の属性を持ち、性格が非常に凶暴化したカメの怪物である。体当たりで攻撃してきたり、ヒュールの呪文を使ったりする。

1 リザードマン 84



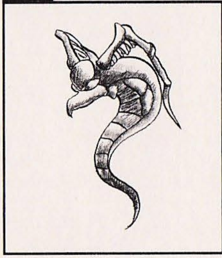
トカゲの怪物でこん棒を持ち、トータスマンと一緒に現れる。やられたトータスマンから盾をもらったり、こん棒を剣に変えて攻撃してくる。

1 バカラ 208



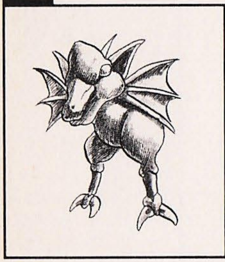
戦闘中に背中のコブをふくらませて宙に浮く。この時剣での攻撃は当たらないのだが、そのまま上昇気流に乗って消えてしまうこともある。

1 ゴールド 80



ヘビの変種であり、冷血ガメと一緒に出現することがある。その名から期待できる通り、倒した時にもらえるゴールドの額は大きい。

1 ビルタラ 90



魚に足のついた妙なモンスター。ときどき片足で立つが何の意味もない。また、仲間の死を悲しんで復活させるといういじらしい（?）面も持つ。

1 木人 100



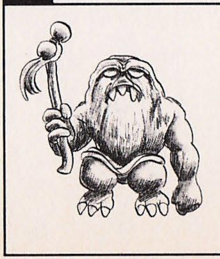
邪悪な木の精霊で、ホー、ヒュール、パペピアなどの呪文を使う。フラムでとどめをさすと、鼻先に火を灯したまま消えてしまう。

1 猛毒ナメクジ 112



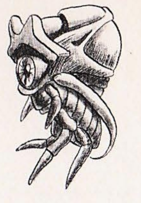
強い毒液を体内に持ったナメクジ。この毒は背中にあり、これを吐き出して、相手を毒におかす。こいつとの戦闘時には、毒消しの準備は不可欠。

1 サボン 122



おっとりとした見かけではあるが、ホー、イグナ、ヒュールなどの呪文の使い手。しかしイグナの呪文はたまに失敗し、自分を直撃することも。

1 ビジョー 40



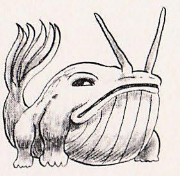
王家の墓の内部に出現。会心の一撃を出すと仲間が拍手し、本人が照れる(単独の時は1人で喜ぶ)。また、サイレスの呪文を使うこともある。

1 トプス 126



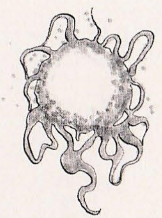
モレストンに出現する昆虫系のモンスター。猛毒ナメクジと一緒に出現することもある。見えない羽をはばたかせ、相手に大ダメージを与える。

2 ひげくじら 120



クジラの前ヒレが足になり、陸上を動き回るようになった。ヒゲを動かして相手を混乱させたり、潮を吹いてカサを作り、呪文を跳ね返せる。

1 リンコー 35



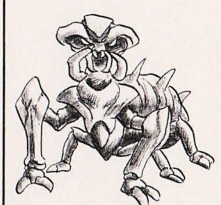
これも王家の墓の中で出会うモンスター。光の怪物で、イグナの呪文を使って攻撃してくる。HPが少なくなると小さく縮んでしまう。

2 ホーボ 100



見かけはおっとりとした鳥のようだが、羽を動かして相手を混乱させる能力を持つ。アネスの塔付近に、毒カヅラと一緒に出現する。

2 鋼鉄アリ 118



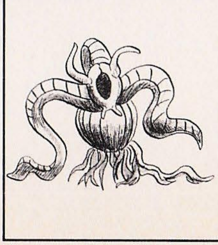
軍隊アリの攻撃力と、鋼鉄の防御力を合わせ持ったモンスター。レスの呪文を使い、仲間も呼ぶので、長期戦は避けるべきだろう。

2 魔界僧 179



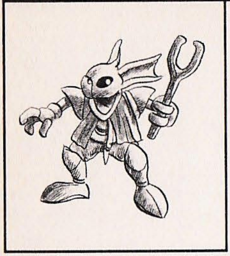
地下通路に出現する敵。数々の呪文を使う他、水晶玉を光らせて相手のHPを半減させたり、死ぬ間際に呪いの言葉を残して相手を混乱させる。

2 毒カヅラ 73



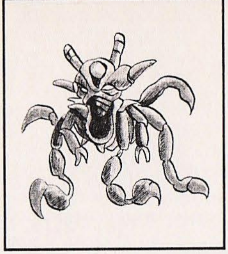
植物系のモンスターで、その名の通り体内で毒を生成し、相手に浴びせかけてくる。戦闘の際には毒消し草やレジナの呪文は不可欠だろう。

2 イグナの使者 153



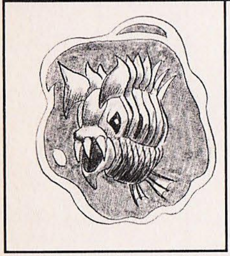
その名の通り、イグナの呪文を使って攻撃してくる。こちらがイグナの呪文を使うと、そのエネルギーを吸収してHPを回復してしまうのだ。

2 触手妖虫 157



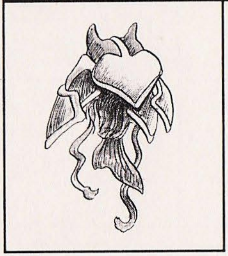
昆虫タイプの怪物で、妖しい触手を持っている。パペピアやフラムといった呪文での攻撃が得意で、レスでHP回復を行ったりもする。

2 怪魚 136



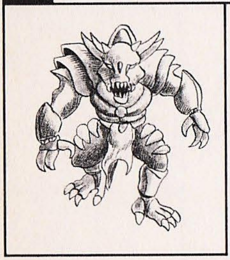
戦士の笛の眠っている地下湖に多く生息している。不思議な泡で包まれている間は、剣での攻撃が通用しない。イグナでこの泡は割れる。

2 バレート 167



イグナの使者と一緒に出現する、クラゲのようなモンスター。ヘベタル、サクタスなどの呪文を使い、サイレスを唱えて逃げ出すことも。

2 ハンタークロー 257



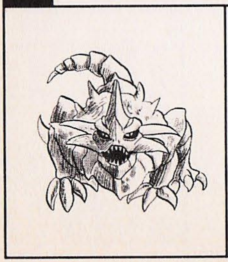
Iで登場するヤマネコがより凶暴化したようなモンスター。鋭いパンチを繰り出し、相手を混乱させることがあるので要注意である。

2 ブラムナドッグ 218



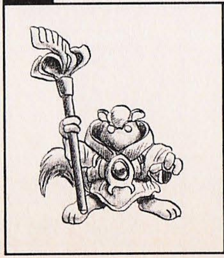
火の精霊が猛犬の姿をとったものらしい。名前の通り、まだ主人公たちが覚えられないブラムナの呪文をバシバシ唱えてくるのだ。

2 ダグニア 320



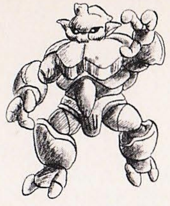
鋭い爪を持つモンスター。特定の相手1人に目をつけ、集中的に攻撃を加えてくる。また体は固い皮膚に覆われており、防御力も高い。

2 杖使い 213



リスのようなモンスターで、高い知能を持つ。手に持った巨大な杖を操り、相手のHPを奪う。ダグニアと一緒に現れることが多い。

3 ブードゥー 425



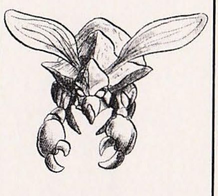
3章でラヌーラに出現するモンスター。シャンシャンの忌まわしい呪文で動くゴーレムのようである。その風貌の通り、防御力はかなり高い。

2 ガード 257



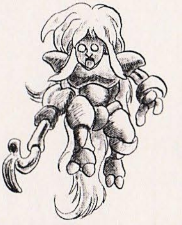
イシュタの村やグロスト城内で遭遇する。上段の構えから剣を降り下ろし、攻撃を跳ね返すのだ。また、フラムやレスの呪文も使う。

3 クラック 291



昆虫系のモンスター。いったん退いてからの強烈な体当たりは、相手にとってかなりの脅威となる。また、ヒュールの呪文も使う。

3 シャンシャン 132



ブードゥーを操る呪術師で、出現する時は必ずブードゥーを従えている。レスの呪文や混乱の特殊攻撃を使うので、優先して倒すべきだろう。

3 モーンガー 434



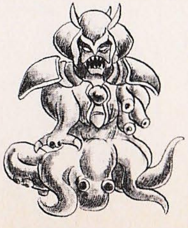
モモンガに戦闘能力を持たせたモンスター。クナイに似た武器を持ち、急降下攻撃を行う。ピンチになると逃げ、体力を回復させ戻って来る。

3 ギュード 494



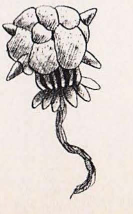
鳥とハ虫類を合成したようなモンスターで、2足で歩行する。不恰好な見た目に油断してはいけない。サイレスの呪文を使ってくる。

3 デ・オクト 210



タコが陸生化した怪物で、イグナやレスの呪文を使う。仲間を呼ぶこともあるが、たいてい誰も来てくれない。哀れなヤツである。

3 陸クラゲ 394



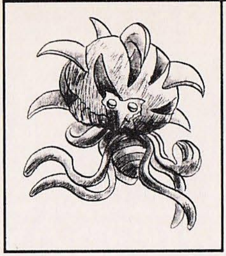
空中浮遊能力を身につけたクラゲのモンスター。カサを広げることによって、防御力を上げることができる。ヒュールの呪文も唱えてくる。

3 レッドラット 323



鮮血のようなまっ赤な体をした巨大なネズミ。これといった特殊攻撃はしてこないが、油断すると手痛い一撃をくらうことになる。

3 ブランナ 175



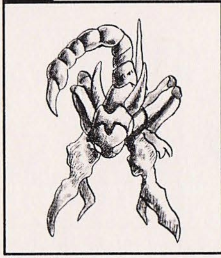
デ・オクトと一緒に出現する。霧を発生させて姿を隠すことがあり、この時剣での攻撃は通じない。呪文で攻撃すれば、霧が晴れて姿を現す。

3 ダンキ 204



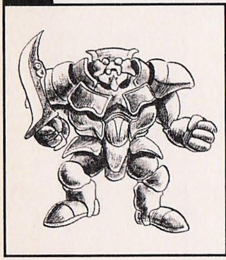
スプラッシャーをより凶暴化させたようなモンスターで、急降下攻撃が得意。仲間をいくらでも呼ぶので、長期戦は不利になる。

3 ゾリアード 606



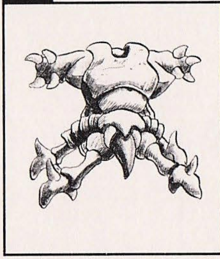
サソリに長い2本足がついたようなモンスター。シッポの針で自分の背中のツボを刺し、攻撃力をアップさせる。レスやプアゾの呪文も使う。

3 ゴーリキュ 790



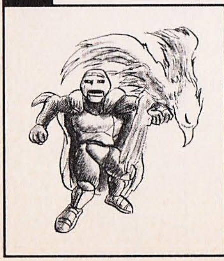
4本の腕を持つモンスターだが、普段はうまくコントロールできない。だがダンキが寄生すると、その腕を巧みに操って攻撃してくる。

3 ロングアージ 514



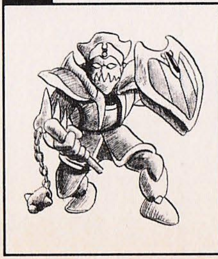
台座のようなモンスターで、飛び跳ねて相手を押しつぶす攻撃を得意としている。キュベラからユイシスにかけての地下通路で出没。

3 ダークリア 450



氷の属性を持つ敵で、ペットを従えている。そのペットに攻撃させたり、ヒュドナの呪文を使ってくる。ホーやオビスでたたみ込んで倒したい。

3 ポイズンガード 546



プロスの収容所を守っているガードで、強さはもちろん普通のガードより上。不思議な鈴で相手を眠らせたり、毒ガスを浴びせたりする。

3 ヌカッチ 735



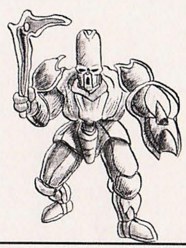
回復の鎧を着ており、守りの構えをとってHPを回復させる。またHPが少なくなるとこの鎧を脱ぎ、すばやさをアップさせる。

3 気功うさぎ 560



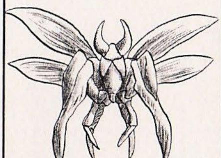
野ウサギが剣術と気功の心得を持ったもの。手から気功を発して、相手に大ダメージを与える。シレントも使うので、うかつに相手をすると危険。

4 スラッシュ兵 658



グロストス城にいるガード。巨大なブーメランを手に持ち、これを投げて相手全員にダメージを与える。何とかこの攻撃を封じて倒したい。

3 甲速虫 583



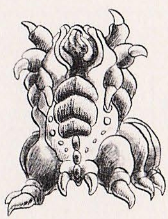
ヌカッチと一緒に現れる昆虫型のモンスター。その名の通り、固い体を持ち、非常に速いスピードで動き回り、相手を翻弄する。

4 バッファー 740



人間とバッファローを合成したようなモンスター。手に持ったハンマーのような武器で、2回連続の攻撃をしてくる。ストールの呪文も使う。

4 ワームド 650



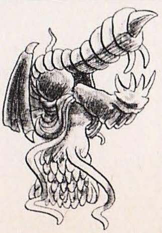
イモ虫系の不気味なモンスターである。3つの目を持ち、第3の目を開くとすばやさが上昇。相手の呪文能力を下げる、ストールの呪文を唱える。

4 ザコン 633



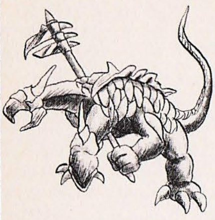
廃墟となったイシュタに現れるモンスター。戦闘中に突然凶暴化し、相手に大ダメージを与えることがある。ストールの呪文も使う。

4 妖魔火砲 603



ファーゲスタ帝国のバイオ技術が生んだ生体兵器。ブラムナの呪文を唱え、相手全員にダメージを与える。フラムは「敵に塩」になるのでダメ。

4 ジーヘッド
894



ユイシスからウイルにかけて遭遇するモンスター。かん高い雄叫びを上げると、なぜかこちらのすばやさが上昇する。サイレスの呪文も使う。

4 音操り
583



不思議な旋律を操り、相手を混乱させる特殊攻撃を持っている。出現場所はイシュタ地方の通路なので、必然的に戦闘になることは少ないだろう。

4 甲殻亜人
602



通常空間と亜空間を移動するという、特殊能力を持ったモンスター。戦況が不利になると、亜空間に逃げてから武器を持って現れる。

4 ドラウン
862



甲殻亜人と一緒に出現する。いったん倒しても死の底から復活するというしぶとさを持つ（この時HPは半分）。レスの呪文も使う。

4 ニュート
820



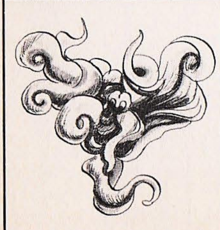
キュベラの抜け道からウイルまでの通路に出現する、カタツムリのようなモンスター。仲間が倒されると、ニュートハニーを生み出す。

4 ガンス
810



相手が唱えた攻撃呪文を飲み込み、相手に返すという荒技を行う。うかつな呪文攻撃は墓穴を掘ることになりかねない。

4 暗黒ガス
1276



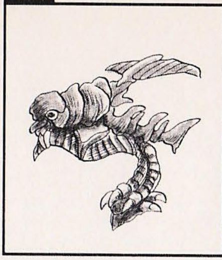
中央部に心臓を持つ、暗黒のガス状の生命体。その心臓の鼓動を聞いた者は、一瞬のうちに気絶してしまうという不気味さである。

4 ニュートハニー
277



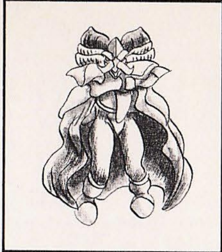
ニュートが生み出した子供で、3匹出てくる。3匹で力を合わせて、相手に大ダメージを与える。小さいからといってあなどってはいけない。

4　エビューン　878



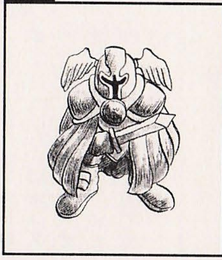
水路のダンジョンに足を踏み入れるとこいつらに遭遇する。酸胞を持ち、これを剣で攻撃すると、全員がダメージを受ける。呪文で壊すのが安全。

4　ブラムナクイーン　826



全身から灼熱の炎をふき出し、相手全員にダメージを与えるのでこの名がある。またホーを唱えることもある。必ず2人の護衛を連れている。

4　護衛　1344



ブラムナクイーンの親衛隊（？）で、必ずその横についている。ブラムナクイーンを狙って攻撃しようとすると、身を挺して守る。

4　くぐつ戦士　1087



妖しげな魂に操られている戦士。ダメージを与えると、一瞬その魂が浮かび上がる。新たな気配を生じさせ、パワーアップすることもある。

4　ホログナ　348



見かけからは想像もつかない呪文の使い手で、プアゾ、イグナ、ヒュドナ、レスなどレパートリーは多彩。しかし最大の必殺技は変身である。

4　ホログナ（変身後）　648



変身したホログナは、さらに300のHPが上乗せされて、攻撃力もアップする。この状態で倒したほうが、もらえる経験値とゴールドも多い。

4　グロル　1018



甲殻類をより凶暴化させ、攻撃能力を高めたモンスターである。テュートの呪文を使う以外は特殊攻撃がないので、大した強敵ではないだろう。

4　ワッパ　1530



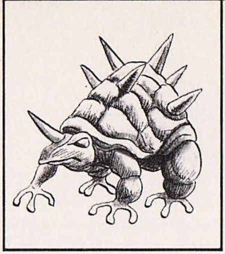
ネサの辺土周辺に、ヒューゲスとペアで現れる。オビスの呪文を使う厄介な敵だが、戦闘が始まっていきなり眠ってしまうことも多い。

4 ドラスト 1157



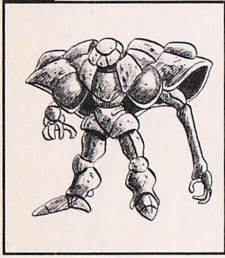
ガードの中ではかなり上のランクに属するらしく、ベルンの収容所を守っている。相手の呪文をそのまま跳ね返すという技を持っている。

4 ヒューゲス 971



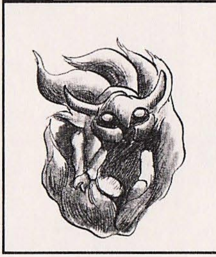
ワッパと共同戦線を張っているモンスター。背中から発射する氷の柱の威力は絶大で、いきなり全滅の危険もある。この組み合わせはかなり強敵。

終 リーゲル 1356



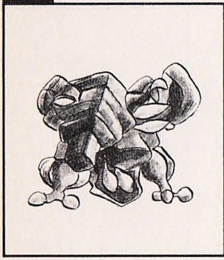
城の玄関付近から中庭にかけて出現するモンスター。インパスの呪文を使う以外は特殊攻撃はしてこないので、それほど苦戦はしないだろう。

4 ドラストゴースト 1200



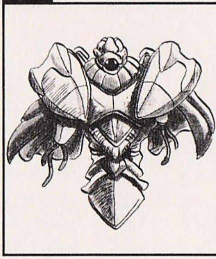
ディゲンスが呼び寄せたドラストの亡霊。ディゲンスをかばって攻撃を受けたり、相手にかみついてＨＰを吸い取ったりする。レスも使う。

終 毒鉱石 934



浮遊王と共同戦線を張っている鉱物生命体。体内で毒を生成し、完成すると相手全員に浴びせかける。毒が完成する前に倒すべきだろう。

終 浮遊王 1568



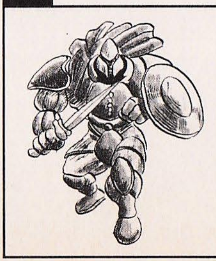
毒鉱石とペアで現れるモンスターで、妖しげに空中を浮遊している。戦闘中に姿を消したり、サイレスを使ったりする。オビスには弱いようだ。

終 ドルナー 1268



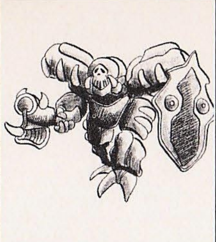
人型をしているがその実体は昆虫で、戦闘が進むとその醜い姿を露出する。「こういうのに弱い」人は、短期決戦を挑むのが最善策。

終 ファンクス 1328



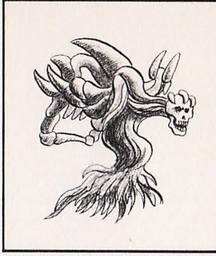
剣を操る狂戦士で、ガードが改造されたのではないかという説もある。呪文を跳ね返すリングを身につけているが、その効力は完全ではない。

終 メタルスチーム 3384



終章の前半ではかなりの強敵。手に持ったハンマーアックスを灼熱の斧に変え、熱風をふき出して攻撃する。また各種の呪文も使う。

終 バイオレッド 2110



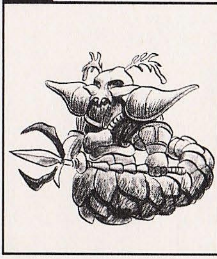
帝国のバイオ技術の代表的産物。ホーの呪文で簡単に寝てしまうが、自分の頭を揺すって強引に目を覚ますという力技をやってのける。

終 紅牙戦士 1690



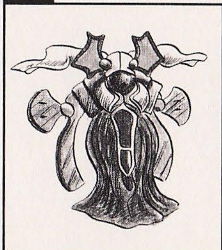
城の最上階付近で現れるモンスターで、ザンオーとペアを組んでいる。ダナムやヘベタルの呪文の使い手で、動きもすばやい。

終 海王騎士 4186



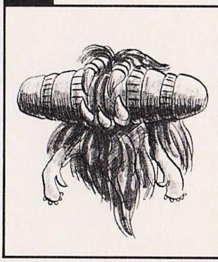
雷の属性と、異常な高さのＨＰを持つ強敵だ。プアゾやオビスの呪文を使う。また杖を持っており、雷撃で全員にダメージを与える。

終 サイレント・ロード 1729



実体の見えない不気味な敵。光の輪を発射し、特定の相手に連続ダメージを与える。また、サイレスを使って呪文を封じたりもする。

終 ザンオー 1590



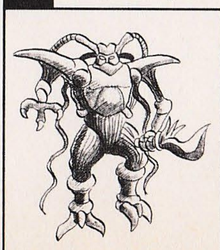
紅牙戦士と共に出現。会心の一撃を繰り出すと調子に乗って喜び、運の良さを上げてしまうのだ。レスの呪文も使う厄介者である。

終 ユアーン 2776



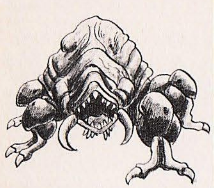
溶岩炉に出現する怪物で、セラをバシバシ唱えてすばやさを上げる。逆に粘液を吐いて、相手のすばやさを下げるという周到なシカケを行う。

終 ストライプツ 1779



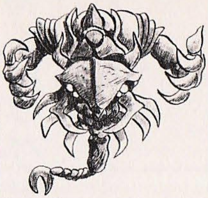
炎の属性を持つモンスター。ある程度攻撃を受けるといったん逃げ出し、ＨＰを回復させて戻ってくる。経験値とゴールド稼ぎのいいカモ。

終　ハイドール　1390



終章の地下世界の通路ほぼ全域に出現するモンスター。しかし終章では地下通路を歩くようなことはないので、遭遇する機会もあまりない。

終　ドォミィ　1730



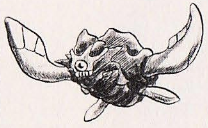
こいつも溶岩炉をナワバリにしている。こんな場所にいるくせに、氷の属性を持っており、ヒュドナの呪文を使うとＨＰを回復させてしまう。

終　アクトス　1830



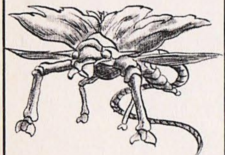
ダダルカと共同戦線を張っているモンスター。注意すべきはブラムナの呪文くらいだ。余裕があったら、地下通路に会いに行ってあげよう。

終　ダダルカ　783



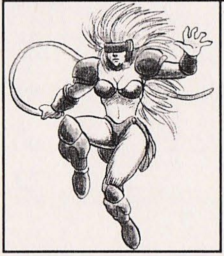
アクトスと一緒に出現する敵で、パペピアの呪文で相手を混乱させてから襲いかかる。こいつも地下通路の敵なので、出会う機会は少ない。

4　ウィーバー　410



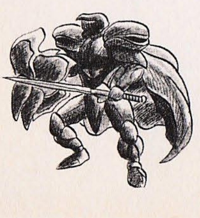
バッファーと共に出現するモンスター。そのシッポには猛毒が仕込まれている。ダナム、ヒュドナ、テュートの呪文も唱える。（98版のみ）

2　雷娘　230



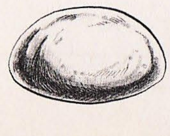
稲妻を発生させるムチを持った女性。レス、パペピア、ホーの呪文も使う。イグナで攻撃すると爽快感を味わって攻撃力がアップ。（98版のみ）

終　ブラックナイツ　2532



玉座の間の手前で出現する敵。結界を張って、呪文攻撃を無効にすることができる。こいつらを倒せば、最終対決はすぐそこだ。（98版のみ）

終　装甲スライム　1200

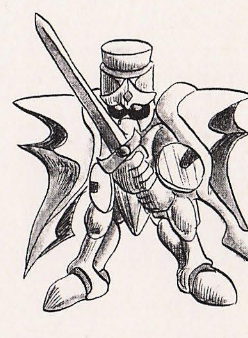


地上にいた「子供のオモチャ」とはモノが違う。バイオレッドに呼ばれて落ちてくる敵で、クラブアーマーを装備して呪文を防ぐ。（98版のみ）

1 プルダーム

王家の墓でフローラを監禁している（?）モンスター。

会心の一撃を与えると、脳しんとうを起こしてピヨピヨ状態になり、しばらく戦闘不能になる。我に返ると、この時に受けたダメージを倍にして返してくるので油断はできないのだ。



180

1 グロッグガード

奈落の口の奥と、地下世界の通路の境界に立っており、2人出現する。

目を光らせて相手を眠らせたり、レスやヒュールなどの呪文を使う。また、いかづちの杖を使って、相手全員にダメージを与える。

呪文が厄介なので、封じて戦ったほうが楽だ。



260

2 ダリス

セリオスたち先代の英雄を捕らえ、拷問を続けていた。帝国のガードや幹部には、バイオ技術による改造手術を受けている者もいるのだ。

全身に気をまとい、強力な全身攻撃を行う。また相手の胸をしめつけたりもする。心してかかるべし。

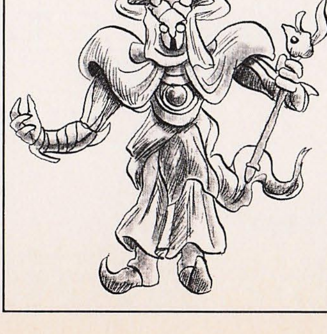


1200

3 ギャノア

暴走した竜の卵を止めるのが3章のメインイベントだが、その最後の竜の卵の管制室で待ち伏せしているのがこの炎魔人ギャノアである。

プアゾやシレントなどの呪文を唱えたり、炎を操って全員に大ダメージを与える。万全の準備で臨まなければ勝機はない。

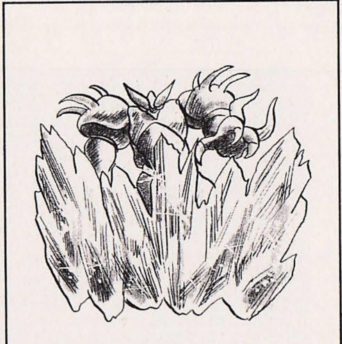


2200

4 カザズーム

キュベラからウイルに通じる抜け道の入り口で待ち伏せしている。強力な氷の壁を作っており、これを破るには強力な炎の呪文が必要。

氷の壁を破るとヒュドナの呪文を使って攻撃してくる。分身の術も使うので、一気にたたみ込んで倒そう。



2800

4 ディゲンス

イシュタを滅ぼし、レジスタンス狩りを行った張本人。プロスでマスターたちを処刑しようとした。

ドラストゴーストを召喚し、ホーやヒュドナなどの呪文を使う。また、尻尾を使って毒の攻撃を行う。中途半端な装備では勝ち目はない。

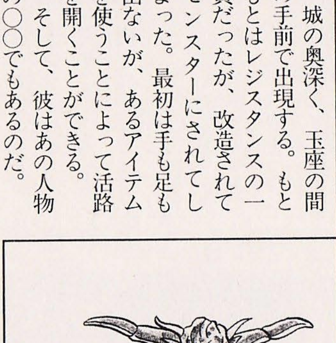


2800

終 ガービィ

城の奥深く、玉座の間の手前で出現する。もともとはレジスタンスの一員だったが、改造されてしまった。最初は手も足も出ないが、あるアイテムを使うことによって活路を開くことができる。

そして、彼はあの人物の○○でもあるのだ。



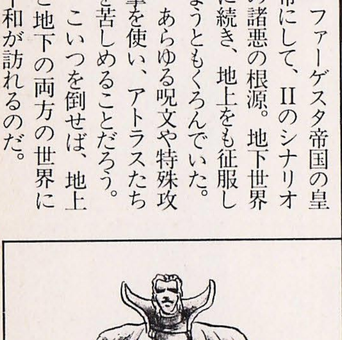
4000

終 ゴドウィン2世

ファーゲスタ帝国の皇帝にして、IIのシナリオの諸悪の根源。地下世界に続き、地上をも征服しようともくろんでいた。

あらゆる呪文や特殊攻撃を使い、アトラスたちを苦しめることだろう。

こいつを倒せば、地上と地下の両方の世界に平和が訪れるのだ。



6500

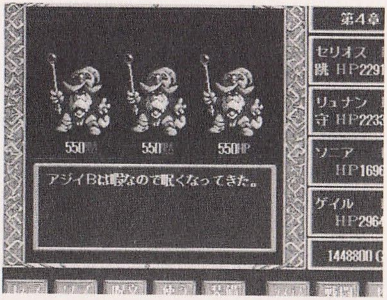
COLUMN

笑えるモンスター一覧

モンスターにもボケはある

Iの4章で登場する、アジイというモンスター。アジンが年をとってこうなったのだが、3人で現れるといろいろとボケをかましてくれるので楽しい。

呪文をいろいろと使ってくるのはいいのだが、年のせいかよく呪文を間違えて不発に終わる。また、呪文を封じて黙って見ていたりすると、することがなくなり、暇になって眠くなり、遂には眠ってしまう。モンスターでも年をとると愛敬が出てくるもんである。



▶眠くなってしまいには眠ってしまうヤツ。やる気ねーなら出てくるなよな

個性派ぞろいのIIの敵

IIのモンスターになると、さらにおかしなヤツが増えてくる。王家の墓にいるビジョーなどは、会心の一撃を相手にくらわすと、仲間がパチパチと拍手をするという愛敬ぶり。

他にも、片足で立つが「だから何なんだ」というビルタラや、呪文をしくじって自分の頭上に直撃させるサボン、コブをふくらませて浮いたと思ったら、そのまま浮いて消えてしまうバカラなど、笑いを誘ってくれるモンスターは数多い。



▶拍手をするビジョー軍団。やられた側にしてみればムッとするが

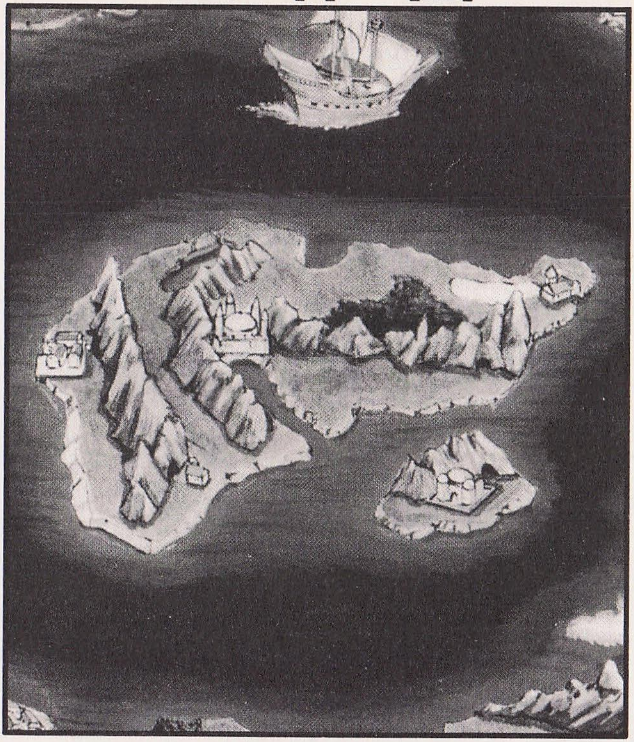


英伝ワールドエリアガイド

2作品に出てきた町や村、塔、洞窟などを、国別にガイドしていくぞ。旅行ガイドを見るつもりで読んでもらえると嬉しい。

ファーレーン王国

全・体・図



イセルハーサ世界の中央部に位置し、本土ロンウォール島と南部のサースアイ島の2つの島から成るのがファーレーン王国である。小国家ではあるが、温暖な気候で大変暮らしやすい。

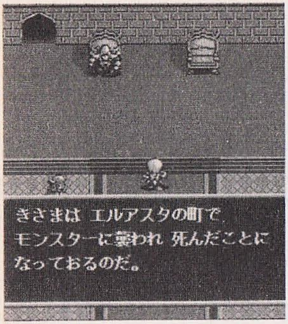
首都ルディアには南北2つの入り口があり、南側の出口から東へ進むと、岬の洞窟に着くことができる。この洞窟は海底を経由し、サースアイ島へと続いている。この島の唯一の町エルアスタは、代々ファーレーンの王子養育の場とされてきた。

産業の拠点はロンウォール島の西側で、東側は自然に囲まれた平原が広がっている。

政治と歴史

ここ最近のファーレーンの政局は、アスエルの時代より波乱に満ちたものとなっている。当時の側近アクダムがクーデターを起こし、一時王権奪取を企んだが、現国王のセリオス（当時は皇太子）とその仲間によって追放、処罰された。

セリオスはソルディスの王女ディーナを迎え結婚。また、彼の母のフェリシアはウォンリークのジェストン公の妹であり、それぞれの国は昔から非常に親密な関係が続いている。

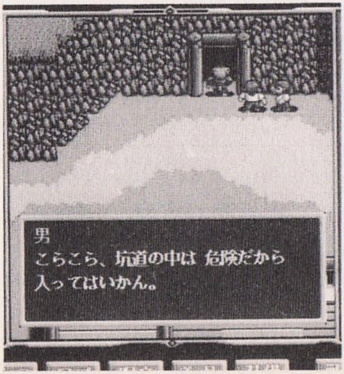


▲アクダムはこのクーデターを機に、イセルハーサ全土を征服しようと企んでいたらしい

産業

ロンウォール島の南西部には鉱山都市ベルガがあり、ここでは良質の鉄鉱石が産出されている。これは日用生活品から武器・防具まで、幅広い用途に使用され、王国の貴重な財源となっている。

西の港町ネリアからはウォンリークのロンドへの定期船が発着している。

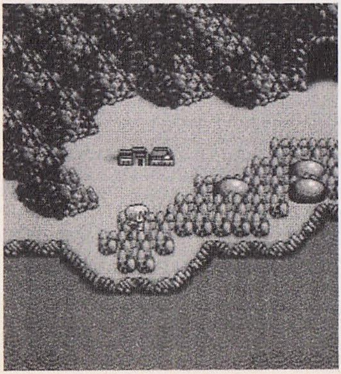


◀坑道内部への関係者以外の立ち入りは固く禁じられている

レジャー

セリオス王時代が訪れてからは、町の外にはモンスターの出没はなくなり、スライムが動き回る程度となった。

このスライムはナイフさえあれば簡単に倒せるため、地元の子供や冒険者気分を味わいたい観光客の絶好の遊び相手となっている。



▶地元の人の話では、体力作りに意外な効果を発揮しているらしい

1 首都 ルディア

●山脈に隣接した城下町

心優しき国王のもとで人々が平和に暮らしているのが、現在のルディアである。町の入り口には常に兵士が立っており、何やら物々しさを感じさせるが、これはアクダム事件からの名残のようで、最近の兵士たちは温厚で人当たりのいい人物が多いと評判である。

近年パブも開業し、町はますます発展の一途をたどりつつあるようだ。

スコットの店



▶大地震の時に売り物の武器でケガをし、魚屋に転職の予定

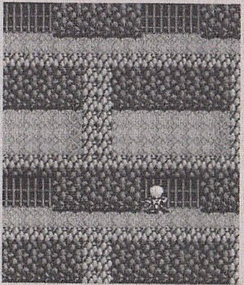
入り口付近



◀ファーレーンの兵士は仕事熱心。これも国王の指導の賜物だろう

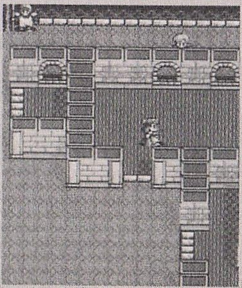
城内ガイド

地下牢



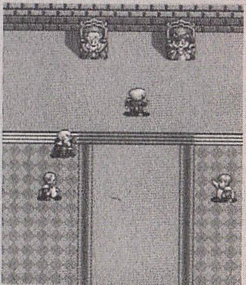
▲一時セリオスもアクダムの策略で放り込まれた

1階



▲城の中央部に2階への階段。それを囲むように部屋がある

謁見の間



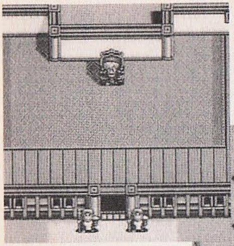
▲ファーレーンでは16歳で王位継承権が与えられる

2 エルアスタ

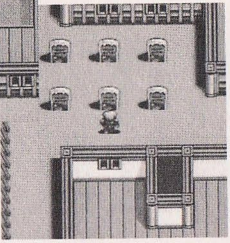
●皇太子養育の町

サースアイ島の中心部に位置する小さな町。ファーレーンの王子は、王位継承権が与えられるまでこの島で教育を受ける。

かつてモンスターの奇襲を受け、一時は壊滅したが、その後の復旧作業によって昔と同じ町の雰囲気を取り戻した。



◀王子が教育を受けている屋敷。裏には抜け道を作ったらしき形跡があるのだ



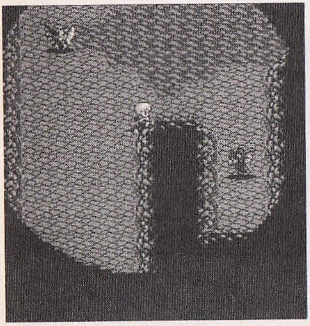
▶かつてモンスターたちと戦い、命を落としていった者たちの墓である。合掌

3 岬の洞屈

●本土への交通路

ロンウォール島とサースアイ島を南北に結ぶ地下洞窟。かつては危険なモンスターが巣食っていたが、後に排除され、安全に通行できるようになった。

エルアスタの町に住む人々にとっては、この洞窟が本土への唯一の交通路となっている。もっとも、必要最小限の物はエルアスタで賄えるようになっているので、それほどひんぱんに利用することはないらしい。



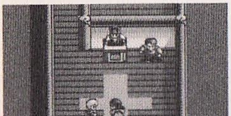
▲昔はフクロウの棲家だった

4 クルス

●レジスタンスの拠点

アクダムがファーレーンを脅かした時代、その体制に反抗するレジスタンスのアジトがあったのがこの村である。

ロンウォール島の東の端にあり、他の町からの交通の便はやや不便だが、環境は閑静で自然も多く、暮らしやすい場所である。



▼レジスタンスのアジトはこの地下。熱い魂を持つ者たちが集結したのだ



▲遊び人のローもこの村の出身。所帯を持つこともなくあちこちを放浪している

5 ベルガ

●王国の貴重な収入源

ファーレーンの財源は、この鉱山で賄っているといっても過言ではないだろう。かつては反逆者の強制労働の場としての暗い過去も持ち、何度か採掘が中断された時期もあったが、そのたびに復活を繰り返してきた。ファーレーンの歴史は、この鉱山抜きには語れないだろう。



◀この鉱山の名物男。話し始めるときりがないので、仲間からは嫌われている



▶幾度もの復活を繰り返してきた鉱山。産出される鉄鉱石は質・量ともに世界一だ

6 ネリア

●大陸への玄関口

ロンウォール島の西に位置する港町で、ウォンリーク公国のロンドへの定期便が発着している。町もまた、ウォンリークへ旅立つ人たちでいつもにぎわいを見せている。

またここには宿屋があり、セリオスが利用したころは10Gだったのだが、アトラスの時代には100Gに値上がりしている。内装はほとんど変わっていないのだが「国王が泊まった」のコピーがその理由か。

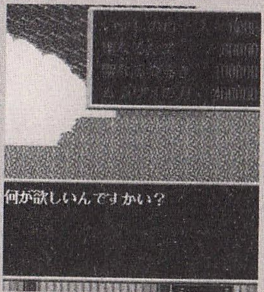


▲格調の高い宿屋なのである



怪しさ爆発 ヤミ商人

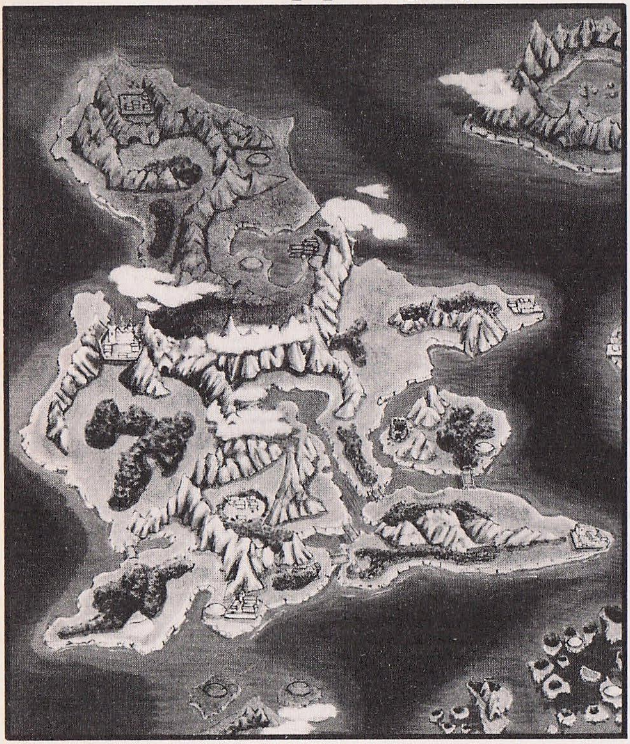
ネリアの北には、怪しげな商人が訪れることがある。かつては法外な料金でサギ商売をやらかしていたのだが、さすがにうわさが広まって摘発され、その後はいくらかまともな商売をするようになった。しかし売っているものは幸運や不幸のタロットだの、災害のお守りだのと、やはり怪しげなものばかりである。一種の霊感商法に近いような気もするが、これが意外に儲かっているらしい。



▲サギ商売時代のヤミ屋。ありもしない品のメニューを平気で出す

ウォンリーク公国

全・体・図



ファーレーンの西側に広がる、広大な大陸。このすべてがウォンリーク公国で、イセルハーサでも最も広い面積を持つ。

リーゼルとマスクーンの2大都市を中心に繁栄してきたこの国は、豊かな自然にも恵まれ、ロンドとラルファの2つの港町によって貿易も盛んに行われている。

北部は山脈で隔てられており、ここはジャグリと呼ばれる流刑地となっている。一般の人間は足を踏み入れる機会のない場所だ。どうしても行ってみたければ、犯罪の1つでも犯すといいだろう。

とにかく広いので、歩き回るには根気のいる国である。

政治と歴史

ウォンリークではジェストン公爵が長く政権を執っている。このジェストン公、ファーレーンのフェリシアの兄にあたる人物で、国交関係でもファーレーンとは極めて親しい。

かつてアクダムの襲撃を受けたこともあったが、セリオスたちの活躍により、城と町を奪還することができた。

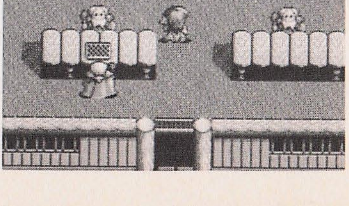
ジェストンの後継者だが、国内にはろくな人物がいないらしい。城の一部の人間からは、ファーレーンとの合併の話も出ている。



▲後継者候補を集めたのはいいが、どいつもこいつも無能な連中ばかりだ。これでは公爵も頭がいたい

施設

マスクーンから山脈をはさんで北の方に、シリカという村がある。ここでは老人たちが集まり、毎日ゲームに没頭しているがこの老人たち、もともとはラスタバンという地にいた賢者であった。老化を防ぐには、やはり頭を常に使っているのが一番のようだ。

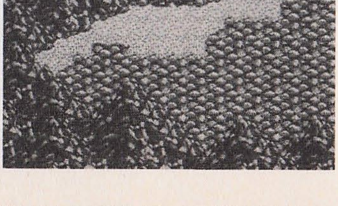


◀ゲームに熱中する老人たち。老いてますます盛ん、てヤツですか

洞窟

ウォンリークの2大洞窟として知られているのが、流血の洞窟と試練の洞窟。このうち、流血の洞窟はその忌まわしい過去と共に、後に封鎖されている。

試練の洞窟は、冒険者の腕だめしの地として有名であったが、現在はただの洞窟となっている。



▶かつてロンドの子供たちが、この洞窟に住む怪物のいけにえにされていた

7 首都 リーゼル

●湾岸に構える水の町

東西を山にはさまれ、海に面した水と緑の町が、ウォンリークの首都、リーゼルである。町の中にも縦横に川が走っており、いくつもの橋がかかっている。商業も盛んなので、時間があれば武器屋や道具屋をのぞいてみるのもいいだろう。思わぬ掘り出し物が見つかるかもしれない。マスクーンとの人の往来が多い所でもあり、活気に満ちた町である。

子供たち



▶町の中を元気に走り回っている。スライムいじめも大好き

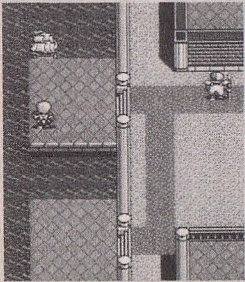
こんな人物



◀この老人はマスクーンの町長の弟だという。さすがにそっくり

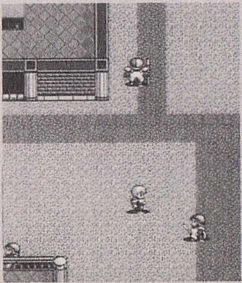
城内ガイド

船着き場



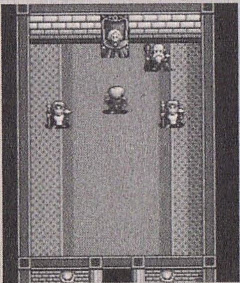
▲ここからジャグリの流刑地へ囚人を送り出している

中庭



▲城の1階には広い中庭がある。余裕のある構造だ

謁見の間



▲彼がジェストン。広大なウォンリークを統治する偉大な人

8 ロンド

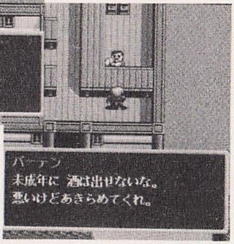
●北西の港町

ファーレーンのネリアから渡ってきた乗船客や物資を受け入れているのがここである。人の往来も盛んで店もいくつか並んでいる。

最近はパブもできたのだが、ガラの悪い連中もたまに来るようになり、青少年から金や持ち物を巻き上げているらしいので注意が必要である。



◀古い武器が売れなくなって、呪文屋に商売替えした者もいる。これも時代の流れか



▶酒を飲むと疲れもふっ飛ぶ……のだが、未成年者は飲ませてもらえないのだ

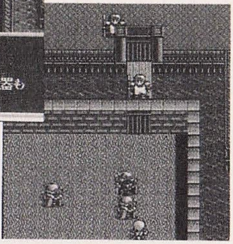
9 ラルファ

●砦から港町へ

モンスターが我が物顔で大陸を歩き回っていた時代、ウォンリークの東部の防御拠点となっていたのがラルファである。ラヌーラのヨルドへの定期船が出ており、昔はよく途中で海賊が出没したのだが、最近は順調に運行しているようだ。ただし、出国手続きがわずらわしい。



◀唯一の道具屋。昔からコロコロと商売替えをしており、現在は骨董品マニアである



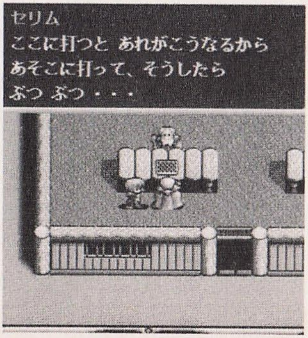
▶かつてはモンスターの襲撃を受け、激しい防御戦を展開していたこともあった

10 シリカ

●賢者の集いの場

ウォンリークを南下した場所にセクリウス島という島があり、そこにラスタバンという賢者の城があった。そこが大地震で崩壊し、その賢者たちが逃げ延びて集まって村となったのがここである。ラスタバンだけでなく、かつてウォンリークに散らばっていた賢者もここに集まってきた。

呪文の研究を続けている者はわずかで、ほとんどは毎日ゲームに明け暮れている。

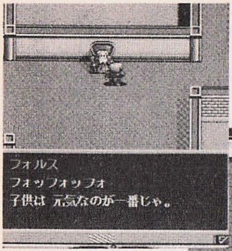


▲研究対象が変わってしまったのだ

11 マスクーン

●竜の卵を望む町

大陸の南端に位置するウォンリーク第2の都市。町の景観も整っており、奥には広い町長の屋敷が構えている。また、町のすぐ西にある竜の卵も、冒険者の間では有名である。ラルファとリーゼルのちょうど中間の場所にあるので、人の往来も盛んで店も多い。



◀町長フォルス氏の家。とても広いので、よく子供が入ってきて遊び回っている



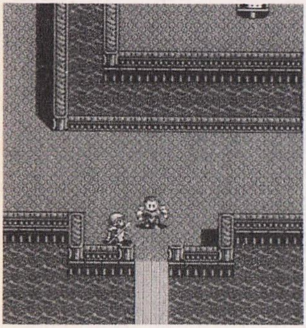
▶一時はアクダム率いるモンスター軍に襲われ、混乱に陥ったこともあった

12 フィーン

●流刑地への入り口

ウォンリークの北側には、フィーンとギルモアという2つの村落があるが、ここは囚人たちの流刑地で、一般の人々は行くことができない。フィーンの砦はジャグリの刑務所の玄関口で、イセルハーサのあちこちの国々から兵士が派遣され、警備にあたっている。

またここには店もあり、シャバに出た囚人のための「ワプの翼」や、強力な武器類も扱っている。



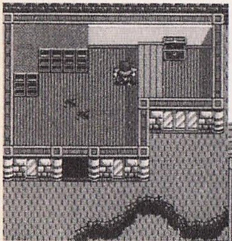
▲悪いことして来る？

13 ギルモア

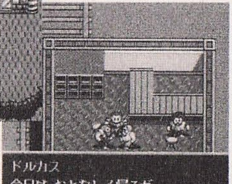
●囚人たちの村落

ジャグリの流刑地の中心部である。この村落の裏手には廃坑があり、中を進んでいくと古代遺跡へとつながっている。この遺跡の文明は、かつて破壊神アグニージャによって滅ぼされたものらしい。

またこの遺跡をめぐって、村落では2大派閥の対立が起きていた。



◀その古代遺跡。かつての文明の遺産があちこちに転がっているのである



▶２大派閥を組織しているゴードンとドルカス。どちらも互いに譲らない毎日だった

14 廃坑

●暗闇の陰謀とは？

ギルモアの里のちょうど裏側に位置する。かつては囚人たちがここで働いていたらしいが、現在では廃坑と化している。

モンスターなどが出現するということはないので危険はないが、暗闇なのでたいまつかランプは用意しておいたほうがよいかと思われる。他の洞窟と違って難解な構造にはなってないので、迷うようなことはないだろう。



▲実はギルモアの遺跡に通じている

15 流血の洞窟

●血塗られた歴史

セリオスたちが旅をしていた時代、ロンドを西へ進んでいくと口を開けている洞窟があった。

そこには凶暴なモンスターが住んでおり、子供をいけにえに出さなければ町を壊滅させると脅してはのさばっていたのである。しかし、その怪物もセリオスたちによって征伐され、この洞窟の歴史は幕を閉じた。

現在はその血塗られた歴史と共に封鎖されてしまっている。



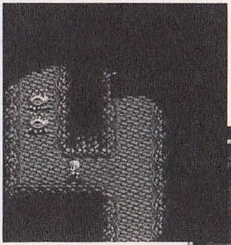
▲あの事件はすでに過去のもの

16 試練の洞窟

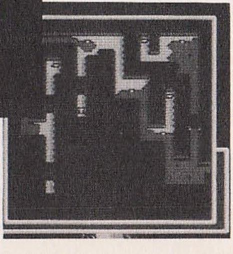
●今はただの洞窟

リーゼルの南東に口を開けている洞窟。かつては眼力魔と呼ばれるモンスターが歩き回る中にさまざまな財宝が眠っていたが、それらの宝箱はすべて開けられてしまっている。

大地震の後、地底世界の「ネサの辺土」と呼ばれる場所とつながってしまったらしい。



◀眼力魔の妨害をかわし、セリオスたちは宝箱の財宝を手に入れたのである



▶ネサの辺土を奥へ進むと、試練の洞窟に出てしまう。でも地上には出られない

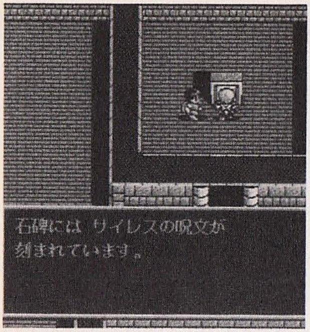
17 グエンの塔

●サイレスの呪文！

大陸の東側に、マクネル島という島がある。その島の西側にそびえ立っていたのがグエンの塔である。

この塔の最上階には、サイレスの呪文を記した石版があり、これを求めて訪れる冒険者は後を絶たなかった。しかし石版のある部屋は鍵がかかっており、呪文を得るのは容易ではなくなっていた。

その後大地震が原因で、この塔は倒壊してしまう。



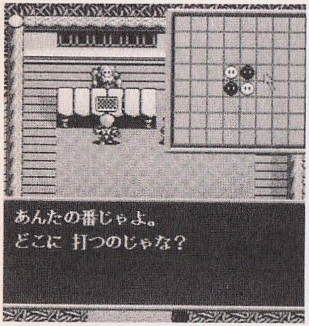
▲この扉の奥に呪文の石版がある

18 老夫婦の家

●ゲームをするかね？

ロンドの北西に、寂しげにたたずむ一軒家があった。ここにはゲーム好きの賢者（通称○セロじいさん）の夫婦がおり、ゲームの相手をしなければ呪文を教えてくれなかった。

その後のイセルハーサの大地震でこの老夫婦は家を失い、他の賢者とともにシリカの村を築く。ほとんどの賢者たちがゲームばかりやってるのは、この賢者のせいと言っても間違いではないだろう。



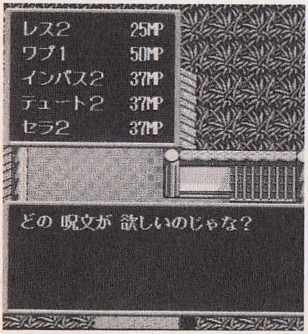
▲はっきり言って意外に強い？

19 オレアの家

●ゲームはしません

グエンの塔をまっすぐ東に進んだ所に、森に囲まれた一軒家があった。そこで1人で暮らしていた賢者がオレアである。彼もまたセリオスたちに呪文を教えてくれたのだが、上で書いた賢者のように「ゲームの相手をしたら」ということはなく、無条件で教えてくれた。

大地震後、彼もシリカの村にいるが、ゲームはしていない。嫌いなのだろうか？



▲けっこう便利な呪文が多い

20 森の一軒家

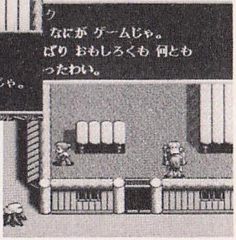
●冒険者の息子は？

シリカの村ができる以前、この場所にはひっそりと一軒の家が建っており、老夫婦が住んでいた。1人はガンコ者のオヤジ、もう1人はやさしい老婆である。彼らの息子は冒険者のポム。

現在は彼らもシリカの村で暮らしているが、性格は変わっていない。



◀口は悪いのだが、本当は息子が心配で仕方がないのである。これが親心ってやつ



▶20年たっても、この性格は変わっていない。そういえばポムはどこに行ったのだ？

21 ロエルの家

●リーゼルの知恵袋

リーゼルから山をはさんだちょうど裏手にひっそりとたたずんでいた一軒家に住んでいたのが、ロエルである。彼は別に呪文を教えてくれるわけでもなかったが、ジェストン公の知恵袋として活躍していた。

大地震後はリーゼルの城に身を置いているが、落ち着かないようだ。ほとんどの賢者が集まるシリカの村にも足を運ぶ気がなく、いずれまた独り暮らしをするのだろう。



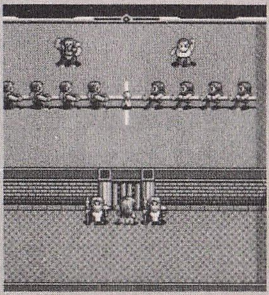
▲独り暮らしのほうが落ち着くという

囚人たちの生活

竜の卵が暴走し、イセルハーサ全土にモンスターが出現するようになった後、ジャグリにいた囚人たちは一時的にリーゼルの地下牢に移される。

その時彼らがヒマを持て余して何を始めるかというと、左右に分かれて綱引きをしているのだ。

現在はこうやって、派閥の競争を行っているらしい。まあ、20年前に比べれば、はるかに健全だといえるだろう。



▲獄中で綱引きに燃える囚人たち。外の兵士はあきれている

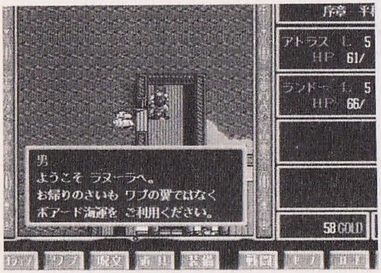
COLUMN

大陸間の交通手段

ボアード海運の開業

もともとは海賊だったボアードが、セリオスの世話で始めたのがボアード海運。イセルハーサのすべての航路を仕切っており、3つの便で各国を結んでいる。

航路はそれぞれ、ネリア↕ロンド、ラルファ↕ヨルド、ルドラ↕リシエールを結び、運賃はいずれも100Gである。乗船前に切符を購入しなくてはならないので、セリオスの時代とは違ってタダでは移動できないのだ。

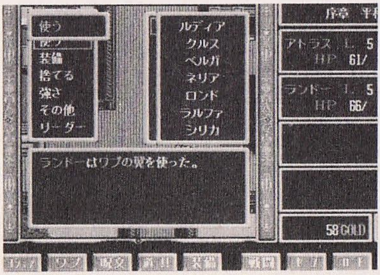


▶切符を買わないと船に乗れない。1回限り有効でどの路線でもOK

船のライバル「ワプの翼」

セリオスの時代にも登場した「ワプの翼」は、アトラスの時代には登録制になり、使うのに免許がいるようになった。その代わり、何回でも使えるようになっている。

最初の手続きが面倒ではあるが、一度登録してしまえば一瞬で移動できるし、費用もかからない。そういう意味では、ボアード海運には迷惑なアイテムかも。欠点を言えば「風情がない」ことかな。



▶登録しちゃえば早いしタダ、使い放題。便利な世の中になったもんだ

ラヌーラ王国

全・体・図



　ファーレーン王国から東側に位置する巨大な大陸。この大陸は険しい山脈によって3つの国に分断されており、ラヌーラ王国はその南西部に位置する。
　この国で特徴的な町といえば、北部の内陸に栄えるナッシュ。ここは首都のセリス以上に裕福な町だが、その資産はフラート王時代に財務官のリストンが国民に強いていた重税によるものである。エリオン王に替わってからは国民の生活は改善され、フラートの一派は国外に追放された。
　またこの国には「竜の卵」の中に入れる人物が存在し、女神フレイアのお告げを受けているという。

政治と歴史

先々代の王には長男のフラート、次男のジェルマン、三男のエリオンという3人の王子がいた。王位を継承したのはフラートで、ジェルマンは財務官のリストンを率いてナッシュに屋敷を構え、エリオンは人知れず旅に出たという。その後どうなったかは、前にも触れた通りだ。

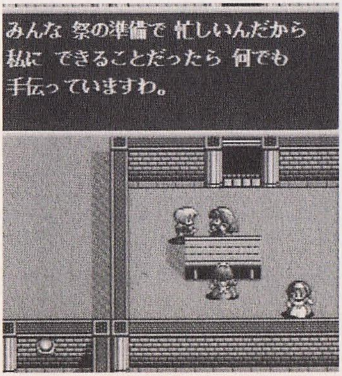
エリオンはかつての冒険の仲間であったソニアを王妃に迎え、共に国民の生活向上のため汗を流す。しかし彼の説教好きな性格は相変わらずらしい。



▲税を払えない者からは家財道具まで取り上げる。この家などはひどい。家具もテーブルもない

行事

ラヌーラでは年に一度「竜の祭」と呼ばれる行事があり、他に類を見ないにぎわいを見せる。これはいつ頃から始まったのかはっきりしないが、女神フレイアにその年の収穫を感謝し、来年の豊作を祈るという主旨のもの。毎年世界各地から、たくさん観光客が訪れる。



◀城の中はこのような忙しさ。王妃みずから準備を手伝うほどである

名産品

スエルとヨルドには漁港があり、沖合ではシーラスと呼ばれるこの地方だけの魚が捕れる。

この魚はスプーンやコインなどの光る物を飲み込む習性があり、シーラスをねらう漁師はこの副収入にも期待している。

味は絶品で、一度食べたら忘れることはない。



▶シーラスを釣り上げることは、ラヌーラの漁師にとって一番の夢なのである

22 首 都 セリス

●整った景観の「竜の都」

王国の西側に位置し、間近に竜の卵を望む都市、それがセリスである。過去にモンスターの大襲撃を受けたが、その後驚異的なスピードで復興を果たした。これもこの国の資産と、エリオンの努力の賜物であろう。

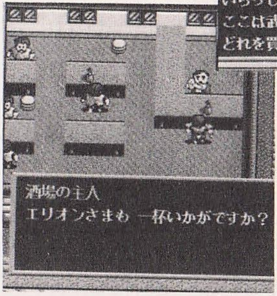
町を入るとすぐ右手に見える酒場が、この町の活気を物語っている。酒豪たちの間ではかなり有名な場所のようだ。

冒険者御用達



▶武器屋・道具屋には、冒険者をうならせる品がそろっている

いこいの場



◀地元の人から冒険者まで、酒場にはいろいろな客が出入りする

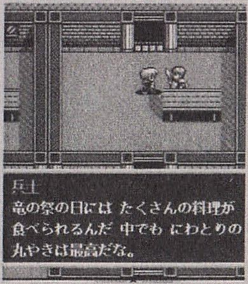
城内ガイド

記録保管所



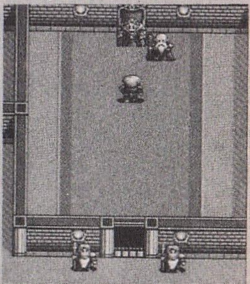
▲ヨルドとセダルからの出入国からワプの記録まで保管

1階



▲竜の祭が近づくと、その準備で非常に慌ただしくなる

謁見の間



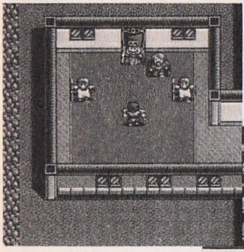
▲現国王のエリオン。国民は彼の執政を待ち望んでいたのだ

23 ナッシュ

●急成長した成金都市

もともとは山奥の小さな村落だったが、ジェルマンが財務省を置いてから急成長し、ラヌーラ第2の大都市となった。国民の反感を買ったリストンの死後、残った屋敷にはその幽霊が出るらしい。

現在は成金のジェラルド家が屋敷を建てて暮らしている。



◀ありし日のリストン。いつか国民に殺されると勝手に思い込んで死んでいったらしい



▶とある事業で大儲けして屋敷を建てたジェラルド氏。食っちゃ寝の毎日である

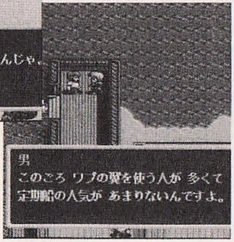
24 ヨルド

●聖域で栄える港町

ウォンリークのラルファと航路の結ばれている港町。この町の奥には女神フレイアを祭った聖域がある。ここには天空から不思議な力が送られており、かつてはモンスターがこの力を悪用していたが、今ではそのようなこともなく、参拝に訪れる観光客が後を絶たない。



◀ここがその聖域。女神フレイアからの力の恩恵を受けようと観光客が集まってくる



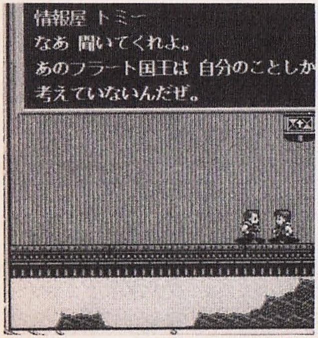
▶ラルファに向けて発着する定期船。かつては海賊に襲われることもあった。

25 スエル

●へんぴな漁村!?

王国の西端にある、砂浜にできた小さな村。ヨルドやセリスまでの交通の便も悪く、へんぴな場所にあるため、家屋は少なく人の往来もあまりない。

ここには以前から情報屋のトミーという男がおり、どこから仕入れてきたのかいろいろな情報を提供してくれる。かといって提供料を取るというわけでもなく、もっぱら趣味でやっているようだ。



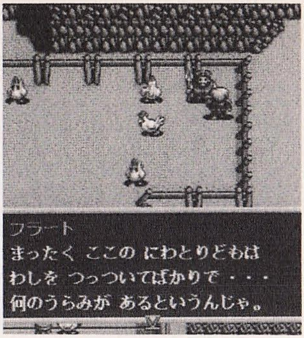
▲けっこういいかげんな時もある

26 アムダ

●養鶏所のある村

スエルから東へ海岸沿いに進むとあるのがアムダの村である。ここはスエル以上に人口の少ない所で、通行人すら見かけない。

セリスがモンスターの襲撃を受けた時、時の国王フラートが逃げ延びた場所として知られているが、その後彼は政権をはく奪され、ここでジェルマンと共に鶏の飼育をやらされている。ニワトリにつつかれるフラートの哀れさといったら……。



▲これがかつての王の姿と思うと……

27 セレ

●ジェラルドの別荘

セレの湖のほとりに最近できた新しい村。それもそのはずで、成金のジェラルドが別荘を建て、むりやり村を作ってしまったのである。

ここにはジェラルドの別荘とその管理をする夫婦の家があるだけで、それ以外の施設はいっさいなし。まあ、ジェラルドが自分たちのために作ったのだから当然なのだが。

で、ここで彼は何をするかというと、やはり「食っちゃ寝」である。



▲他にすることないのか、こいつは

28 西セダル

●国境の橋渡しの町

ラヌーラとソルディスを結ぶ国境の洞窟が封鎖され、両国が共同して作ったのがセダルの町である。

川をはさんで東西に分かれており、その川に橋をかけて横断する。この橋の管理はラヌーラとソルディスの両方の兵士が共同で行っており、出国手続きに関しては東西共にラヌーラ式の管理が行われている。

便宜上ラヌーラ側を西セダル、ソルディス側を東セダルと呼んでおく。



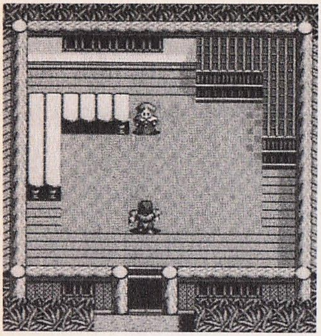
▲西セダルには工事の責任者がいる

29 バーバラの家

●女神に仕える司祭

イセルハーサの各地には、竜の卵と呼ばれるドーム状の建造物が存在する。残念ながらその由来を知る者はいないが、女神フレイアのお告げを聞く場所であるというのが定説である。この竜の卵に唯一入れる人物がバーバラである。

竜の卵に入るためには「竜の涙」という石が必要なのだが、フラートの暴政時代、リストンに税の代わりにこれを取られたこともあった。



▲現在はセリスの城に迎えられている

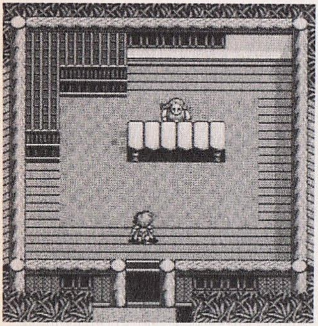
30 ミラルダの家

●ボアードの母親

セリオスが冒険していた時代、アムダの少し東側に剛腕の女性が暮らしていた。この人物こそ、ボアードの母親のミラルダである。

彼女はボアードが海賊の親分になる以前に海賊たちをとりまとめており、部下からもその存在を恐れられるほどのパワーの持ち主だった。さすがのボアードも、母親だけには頭が上がらなかったらしい。

現在はこの家は存在しない。



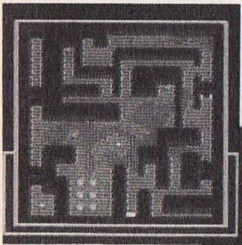
▲コワイかーちゃんなのである

31 王家の墓

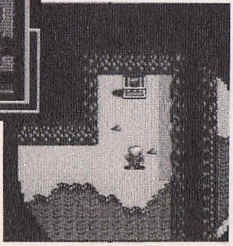
●王族の魂が眠る穴

ラヌーラ王家の一族が代々埋葬されてきたのが、この洞窟である。内部には数々の副葬品も宝箱に収められている。

墓の入り口の扉は、墓荒らしを防ぐため普段は厳重に鍵がかけられている。仮に侵入できても、内部は複雑な構造で、トラップも待っている。



◀セリオスの頃とアトラスの頃では構造が変わっている。これも侵入者対策らしい



▶中にはたくさんの宝箱があるが、トラップのしかけられているものもある

32

国境の洞窟

●かつての交通路

セダルの町がまだできていなかった頃、ラヌーラとソルディスの人々はこの洞窟を利用してお互いの国を行き来していた。

ところが、アクダムがこの洞窟を通過する時に何カ所かに落盤を発生させ、通行不能になった時期がある。ワプの翼のシステムも確立していなかった頃だったので、人々はかなり迷惑したが、それもセリオスたちの活躍で一件落着した。



▲バクヤクを使って開通させたのだ

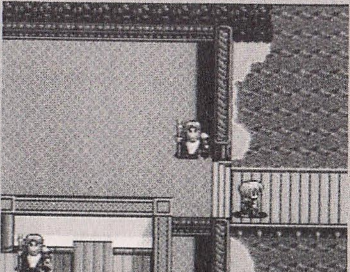
研究 国境の洞窟とその歴史

湾岸都市セダルに至るまで

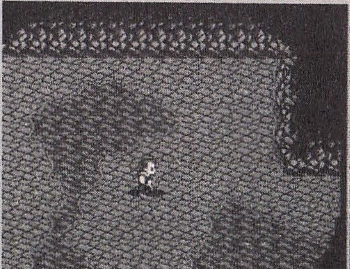
現在ではセダルの町から互いの国に渡れるようになったが、ではなぜもっと早くからこの事業が行われなかったのか。

最大の原因は、ラヌーラとソルディスの間の川の流れが速すぎ、当時は橋をかける技術が及ばなかったこと。そのため、川底を経由して両国間に国境の洞窟が作られたが、民衆の要望はやはり橋の開通にあった。

それからやっと橋をかけられるだけの技術が完成したが、モンスターの出現によって工事は凍結。平和が訪れた後、東西に橋を管理する町が作られた。これがセダルである。



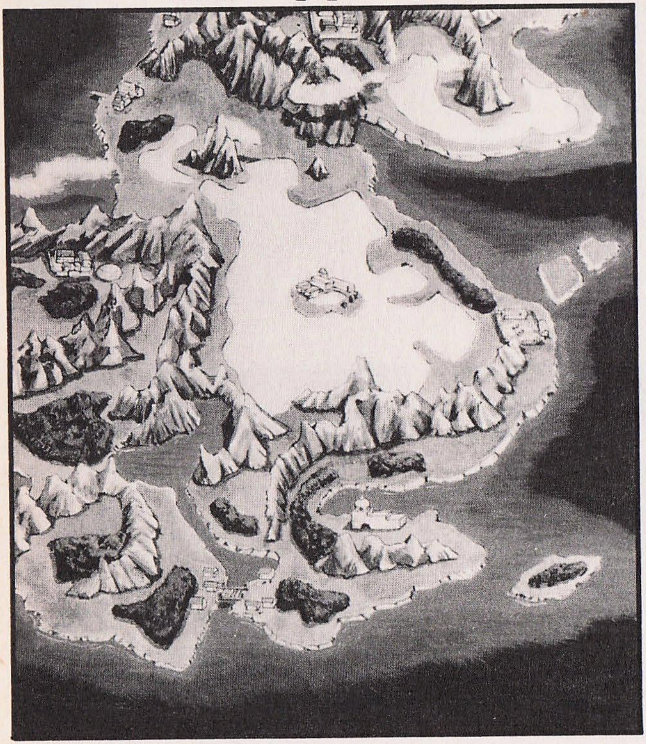
▲現在は橋を渡ればすぐお隣の国である



▲国境の洞窟は「暗くて長い」と不評だった

ソルディス王国

全・体・図



ラヌーラ王国の西側、モレストン共和国の南側に位置しているのが、ソルディス王国である。

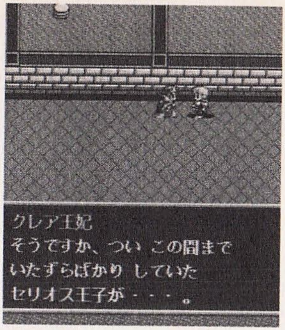
ここは国土の半分以上が砂漠という自然環境にあり、緑は首都バズヌーン周辺の南部と、山脈地帯の外側の海岸線の部分しかない。そのためラヌーラやモレストンからの物資の調達は必然で、行商人の往来が多く、自然に商業が盛んになっている。玄関口の1つ、ルドラの港は、モレストンとの交易により活気にあふれている。

ただラヌーラでフラートが圧政を強いていた時代、エメで奴隷の売買が盛んに行われたという暗い歴史もあった。

政治と歴史

ソルディスではアートス国王による政権が長期にわたって続いているが、ウォンリーク同様、この国にも後継者がいないのが悩みのタネである。国王がどこかの国との合併を考えているという情報もあるが、真相は不明。

彼らの娘であるディーナがファーレーンのセリオスのもとへ嫁いで以来、両国は関係が親密化しつつある。巷では「合併してファルディスという国に」という冗談も一時期飛んでいたが、まんざら冗談でもなくなってきている。



▲国王はもちろん、クレア王妃の良妻ぶりにも注目すべきだろう。しかし後継者に苦労している国が多いな

慣習

ソルディスの男性は、そのほとんどが頭にターバンを巻いている(国王、兵士、発明家のハリーなどの例外もいる)。彼らに言わせれば、行商で砂漠を歩くにはこのスタイルが最適らしい。

女性が普通の格好であることを考えると、宗教的な理由ではないようだ。

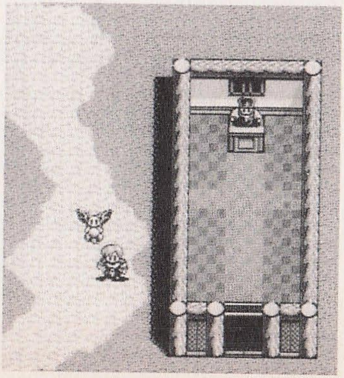


◀一種の民族衣装みたいなものと考えてもいいんだろうか?

ドラゴン牧場

カウルには、イセルハーセでもただ1つというドラゴンの牧場がある。

ドラゴンは100年に一度しか卵を産まないのだが、セリオスは運よくその卵に対面することができた。そしてその卵からかえったドラゴンは、セリオスを乗せて空を駆けめぐっている。



▶セリオスによくなついているドラゴン。まさかまちがって卵を割ってこうなったとは……

33 首 都 バズヌーン

●砂の都の高き城

砂の国ソルディスの首都バズヌーンは、砂漠地帯の南部の緑地帯に位置している。

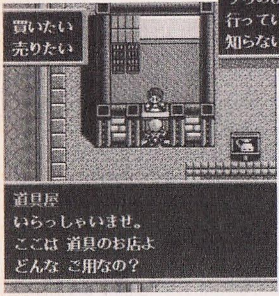
交通に関しては、ラヌーラとはセダルから近い距離にあるので問題はないが、モレストンからはルドラから入り、エメを中継してたどり着くことになる。

アクダムが城を占領した頃、町から男性が誰もいなくなったという奇怪な事件が発生したことがあった。

珍事件

▶町の男たちがすべて消えてしまった時期。無事だったのはこの男だけ



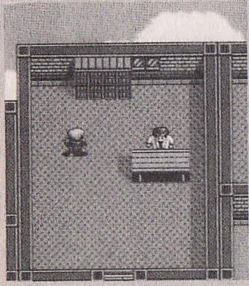


◀この道具屋ではその事件以来、店には奥さんが出るようになった

店番は女房

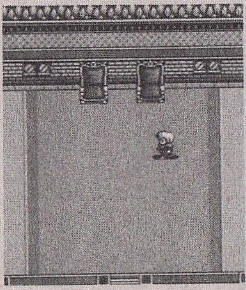
城内ガイド

最上階



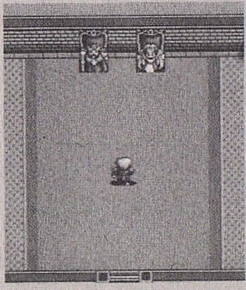
▲最近になって発明家ハリーの研究室ができた

1階



▲中庭は小さめだが、建物の造りはゆったりとしている

謁見の間

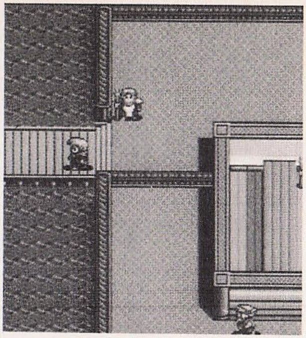


▲1・2階に1つずつある。こちらは2階のほう

34 東セダル
●ラヌーラとの新国境

ラヌーラとソルディスが共同で作ったのがセダルの町であることは前にも書いたが、こちらはそのソルディス側のほうである。管理の兵士にラヌーラの人間がいるあたり、いかにも国境の町という感じである。

セダルではいちいち橋を出したり引っ込めたりしているが、これは川の流れが急なため、橋を出しっぱなしにしておくとそれだけ橋が早く壊れてしまうからなのだ。

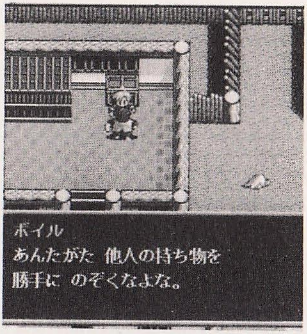

▲一度橋が流されたことがあったのか

35 カウル
●名物ドラゴン牧場

砂漠地帯の東に位置するカウルの村では、世にも珍しいドラゴンの飼育が行われている。

先代のオーナーのボイルの時、セリオスたちがここを訪れ、ドラゴンの卵のふ化に立ち会った。

現在は息子のジャンがオーナーを務めており、ボイルは隠居生活に入っている。また、彼の家には昔から大切そうに保管されている宝箱があるが、誰も触れることは許されない。



▲中身は「ドラゴンの布」だそうだ

36 エメ
●オアシスの町

砂漠の中央のオアシスにポツリとあるのがエメの町。ルドラからカウルやバズヌーン、あるいはラヌーラへ向かう旅人の中継地点として、重要な役割を占めている。

行商人が多いこともあって、この町は商業都市として栄えてきた。かつてはラヌーラから仕入れてきた奴隷の売買も行われており、モレストンへ向けて商売に行っていたことも確認されている。



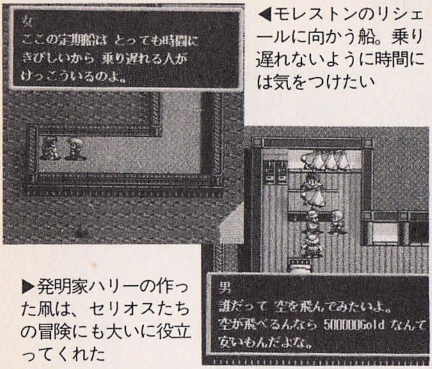
▲ラヌーラの重税の犠牲者もいる

37 ルドラ

●ハリーの出身地

モレストン共和国への玄関口が、ここルドラの港。船はいつも定刻通りにきっちり出港する。

　ここは発明家ハリーの出身地で、彼がドラゴンの布で作った凧は空前の大ヒットを飛ばした。現在彼はバズヌーンの城に移り、新しい研究にいそしんでいる。



◀モレストンのリシェールに向かう船。乗り遅れないように時間には気をつけたい

▶発明家ハリーの作った凧は、セリオスたちの冒険にも大いに役立ってくれた

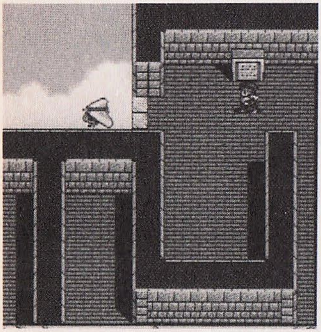
38 カザミの塔

●ハリー思い出の塔

バズヌーンのすぐ東側にあった、4階建ての塔。昔、砂漠の風向きを知るために建てられたらしい。

　この塔の最上階からセリオスたちが、ハリーの作った第1号の凧を使い、バズヌーンの城の屋上へ降り立って場内へ突入したという話は、ソルディスでは有名である。

　この塔からのフライトはハリーの楽しみだったのだが、残念ながら大地震がもとで倒壊してしまった。



▲これが記念すべき初フライト

39 風よけの穴

●セリオス決戦の地

セリオスがアクダムとの決戦のため出向いた、小さな洞窟。

　ディーナ姫を人質にとられたセリオスは、1人でこの風よけの穴へ向かった。しかしアクダムは2人の護衛を従え、しかもディーナを砂漠のまん中に置き去りにしてしまった。セリオスの怒りは頂点に達し、ついに念願かなってアクダム打倒を果たしたのである。

　現在は封鎖されている。



▲セリオスには因縁深い地である

モレストン共和国

全・体・図



3つの国で成り立つ巨大な大陸の北部に位置するのが、モレストン共和国である。イセルハーサの5つの国の中では、唯一共和政が取られており、大統領が存在している。

玄関口のリシェールから首都のコルクスに至るまでは、大陸の外周をほぼ一周してようやくたどり着くという形になる。この国を自由に歩こうと思うなら、ワプの翼は不可欠だろう。

物質は非常に豊かで、商業も盛んである。ただし店に並んでいる物は時として怪しげな物も見受けられ、イセルハーサの文明では理解不能の物があることも。

政治と歴史

モレストンの大統領は、ハンスが20年にわたってその椅子についている。他の王国などと違って世襲制ということはなく、この間に何度か選挙が行われているのだが、これだけ長く政権を担当しているということは、それだけ信頼が厚いのか、それとも単に後任に適した人物がいないだけなのか。

確かに後任を探すということは、この国ではなかなか難しいかもしれない。交通の便は悪いし、第2の都市のファンガスは盗賊ばかりの町だし……。



▲20年間ずーっと大統領。高齢多選は批判の材料になるが、この人の場合は何の問題もないのだ

治安

これまで登場した国々は、それほど治安に関しては気にならなかったが、ここモレストンは少し事情が違うのだ。

リシェールやナスールでは、ファンガスから修行と称してスリの練習に来る連中が多い。金目の物はしっかり持っていないと後で泣きを見る。

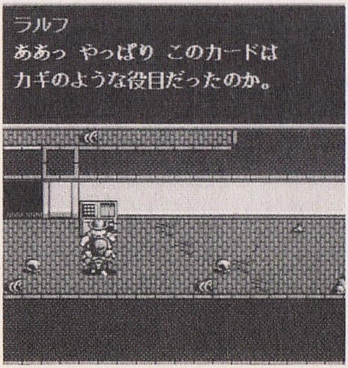


◀手口はいろいろ。これは口でごまかす「キャッチセールスタイプ」である。注意せよ

謎の史跡

コルクスの北には「水晶の塔」と呼ばれる塔がそびえていた。現在のイセルハーサの文明では理解しがたい装置があちこちにあり、その手がかりとなる古文書が散らばっていたようだ。

また狼の口もその昔ウルフ・ビルと呼ばれていたことが確認されている。



▶カードを通してドアを開ける。これは我々の文明のセキュリティ・システムに似ている

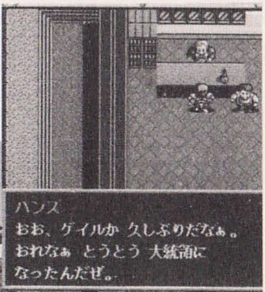
40 首都 コルクス

●共和国だから城はありません

リシェールの港からモレストンに入ると、首都であるコルクスの町は一番奥まった場所にある。町の南北に森があるので、自然環境に関しては充実した場所といえるだろう。

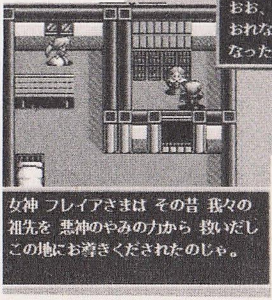
大統領のハンスは、国民の声を親身になって聞いてくれるということで定評がある。ただ兵士の間には、訓練が厳しいとぼやく者も多少ではあるがいるようだ。

若き日の彼



▶昔から「オレは大統領になる」と宣言していた彼。初志貫徹なのである

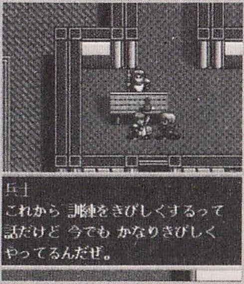
ジーラ婆さん



◀女神フレイアにまつわる古い話を知っている。姉から教わったらしい

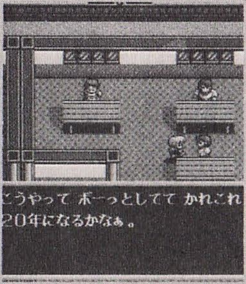
庁舎ガイド

防衛部



▲肉体労働の方々は最も苦労がたえないようで……

総務部



▲忙しそうな人から、ボーッとしてる人までまとめて勤続20年

大統領室



▲ハンスの横の補佐官も、20年ずっとこの人なのだ

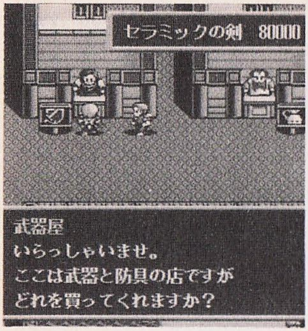
41 リシェール

●商業盛んな港町

ソルディスのルドラの港から船に乗ると、このリシェールの港に着く。

もともとモレストンは財源が豊かな国なので商業や貿易が盛んに行われている。リシェールはその重要な玄関口というわけだ。店には思わぬ掘り出し物が並んでいることもあり、冒険者なら一度はのぞいてみる価値はあるだろう。

ここから隣のナスールまではけっこうあるので、徒歩の場合は注意。



▲ハイテクの産物がなぜここに？

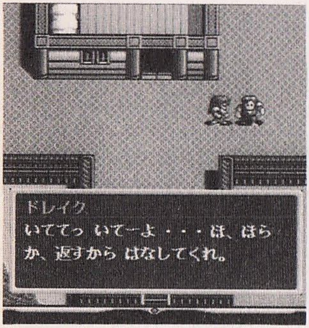
42 ナスール

●所持品に気をつけろ

治安の悪さではモレストンで一、二を争う町と言ってもいいだろう。

何しろ「スリの腕試し」と称してファンガスから来た盗賊が紛れ込んでいるからである。軽率に話しかけると、別れ際に懐の物がなくなっていた……という話はよく聞かれるので、町を歩く時は注意しなくてはならない。

「怪しい」と思う人物が近づいてきたら、応対には気をつけよう。



▲盗むほうも人を選ばない……？

43 ファエト

●老人ばかりの村

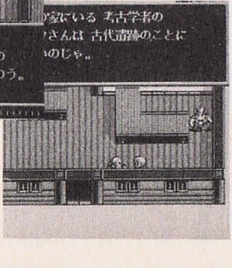
モレストンの最北端にある村。

ここは昔から老人ばかりの村で、一部では「隠居村」と呼ばれている。あまりに寂しい場所にあるため、若者が流出していってしまうらしい。

しかし村の老人たちは心優しい人たちばかりで、見知らぬ冒険者などに対しても親切にしてくれる。



◀見ず知らずのセリオスたちに対して、快くベッドを貸してくれる老夫婦



▶村長の家にはラルフ（ゲイル２世）もお世話になった。ラルフの話が村長は楽しみ

44 ファンガス

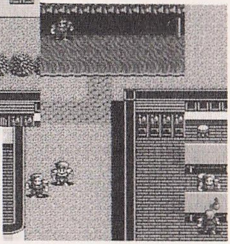
●盗賊たちの都

モレストンの内陸部のほぼ中心に構える町。世界をまたにかける大盗賊として有名なゲイル1世の屋敷がある。町全体も裕福で、いつも活気にあふれている。

またこの町では年に一度、盗賊のバザールが開かれ、さまざまな掘り出し物が売買に出されるという。



◀大盗賊のゲイルだが息子は考古学者、孫はこのありさま。彼も後継者に悩んでいる



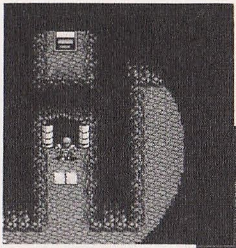
▶町は活気にあふれているが、ほとんどは盗賊ばかり。持ち物には気をつけよう

45 狼の口

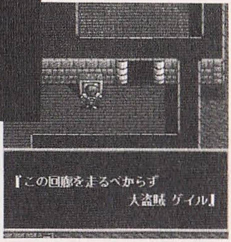
●大盗賊の財宝庫

ファンガスからさらに北東に進んだ場所にぽっかりと口を開けているのがこの狼の口である。内部にはさまざまなしかけが施されており、容易に進むことはできない。

洞窟の奥を進むと、3階建ての建造物があり、ここには大盗賊ゲイルの大切な宝が保管されている。



◀洞窟には多重のトラップがしかけられている。頭を使わなくては突破できない



▶建物は古代からあるもので、ウルフ・ビルと呼ばれていたことが確認されている

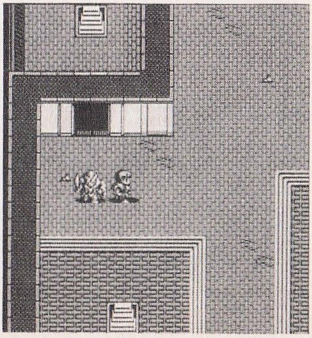
46 水晶の塔

●謎多き古代の塔

狼の口にあった「ウルフ・ビル」同様、この水晶の塔も古代より存在した物とされている。遠くから望むとキラキラと水晶のような輝きを放っていたのでこの名がある。

かつてこの塔にはバジールという怪物がおり、若い女性の生き血をすすっていた。しかしそれも、セリオスたちの活躍によって倒されたのだ。

以前は4階建てとされていたが、その後5階建てであることが判明。



▲現在は大地震のため倒壊している

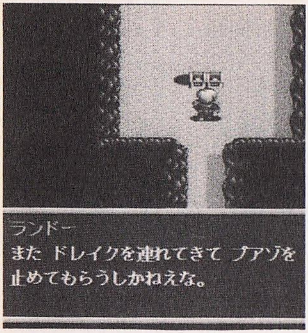
47 奈落の口

●奈落の底への入口!?

大地震がもとで、ファンガスの裏手に新しくできた洞窟。奈落の底へ続く道といわれているが、実際は地底世界の地下通路へと続いている。

大盗賊ゲイルによれば、この奈落の口の先には地底の村落があり、自分たちと同じ人間が暮らしているという。そして、彼らは自分たちとは違った文明を持っているというのだ。

事の真相は、後のページで少しずつ解明していくことにしよう。



▲この先に見知らぬ世界があるらしい

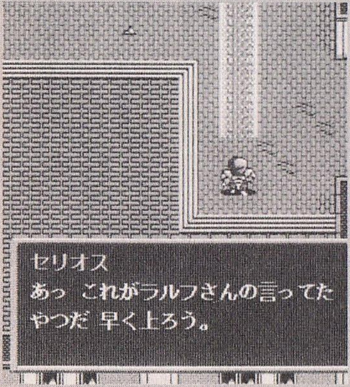
研究 水晶の塔と古代文明

残されたハイテク機器

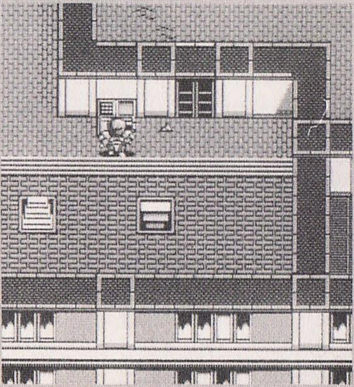
水晶の塔には、およそイセルハーサの文明の産物とは考えられない、数々の「設備」が目につく。代表的なのは黄金のカードを差し込んで開ける「自動ドア」で、これは一種の警備システムである。

古代にこのような文明が発達していたということは驚異的な事実だが、それも破壊神アグニージャによって滅ぼされ、装置だけがそのまま停止することなく作動していたらしい。

その「古代文明」の手がかりは、塔内に散乱している「古文書」によってつかめるが、その内容は我々にとっての「近未来」とも解釈できなくはない。



▲光のエレベーターはハイテクの産物だ



▲カード式のセキュリティ・システム

法治圏外区域

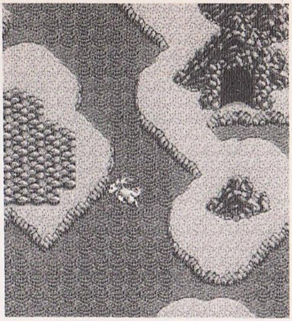
多島海

海賊島（ボアード海運）

●海賊稼業から海運業へ

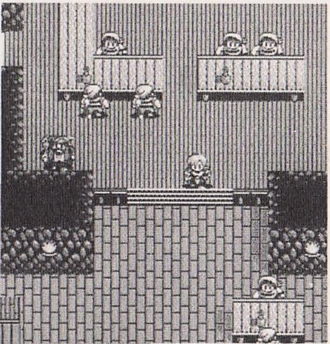
かつて、ラルファとヨルドを結ぶ定期便が海賊に襲われるという事件が頻発していたことがあった。その海賊の統領だったのがボアードなのだが、ひょんなことでセリオスたちと知り合い、以後彼らといろいろと関わりを持つようになる。

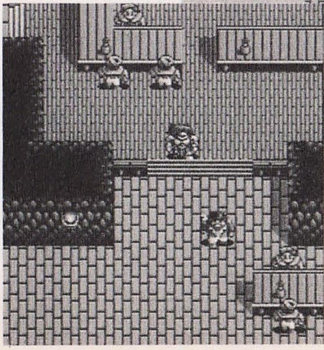
その後セリオスの世話を受け、海賊を廃業して海運業を始め、現在では世界中の航路を任されている。しかし、相変わらず怪しげな活動を行っている者も、中にはいるようである。



海賊島時代

▶当然のごとく海賊ばかり。中では、手下たちが酒を飲んだり、バクチをやったりしていた。アジトの左右の部屋には、それぞれ財宝室と爆薬庫、牢屋、寝室などがある





◀中にいる社員（笑）の服装が変わっただけで、建物の構造は全く変わっていない。だが社員たちは一応まじめに働いているようである。牢屋や爆薬庫が未だに残っているのが怪しげだ

ボアード海運時代

ラスタバン

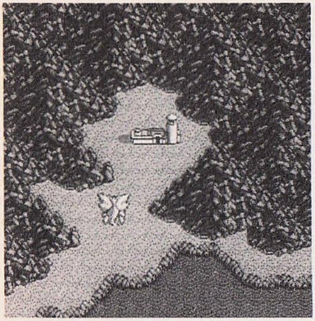
呪文という呪文が手に入る賢者の島

●セクリウス島

ウォンリークのマスクーンから海を南に下ると、セクリウス島という島がある。

そこにはラスタバンという城があり、世界中から賢者たちが集まって呪文の研究をしていた。この島へ行けば、ありとあらゆる呪文が手に入ったといわれており、魔道を志す者たちにとっては生涯憧れの地なのであった。

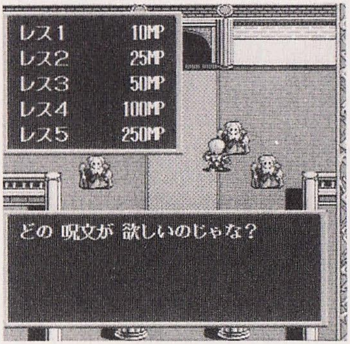
現在は大地震により消滅。



▲セリオスたちはドラゴンの背に乗ってこの地を訪れた



▲この人が長老である



▲それぞれの賢者が専門の呪文を研究

賢者たちのその後



ラスタバンが崩壊した後、賢者たちは世界各地に散らばって呪文を伝授して回っていたが、呪文の書が世界各地で売られるようになってからはお役御免になってしまい、ウォンリークのシリカの村に集まってきた。

そこでなお呪文の研究を続けている者もいるが、ほとんどはゲームに熱中する毎日である。まあ、研究対象が変わったといえばそれまでなのだが。



▲ほとんど「オセロクラブ」と化してしまっている

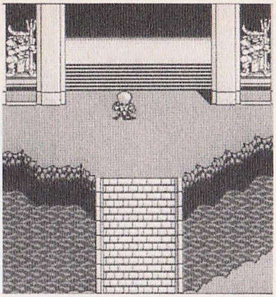
バルアズス島

ニルギド

●破壊神のいた島

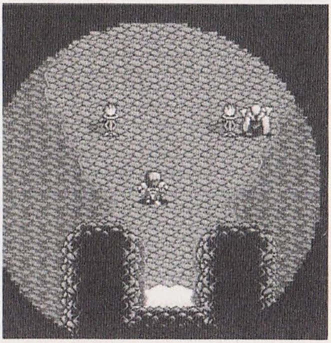
ロンウォール島を北上すると、不気味な島が見えてくる。険しい環状山脈の内側にある湖の中央に、これまた不気味にそびえ立っていたのが、ニルギドの城である。

ここにはかつて世界を恐怖に陥れた破壊神アグニージャがおり、セリオスたちの最終決戦の地となった。後にも先にも、この地に踏み込んだのは彼らだけである。



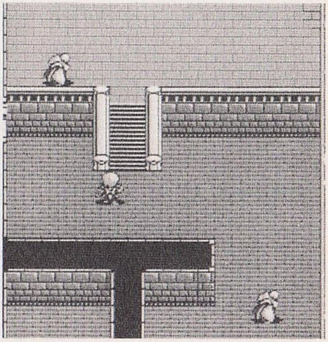
奥深く続く迷宮

ギーラの道



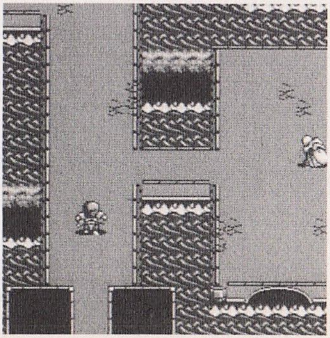
▲不気味な洞窟が長く続く

ニルギドの城



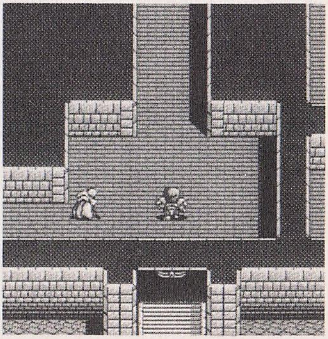
▲最終試練のほんの入口

バーニス城



▲炎に包まれた迷宮の最深部

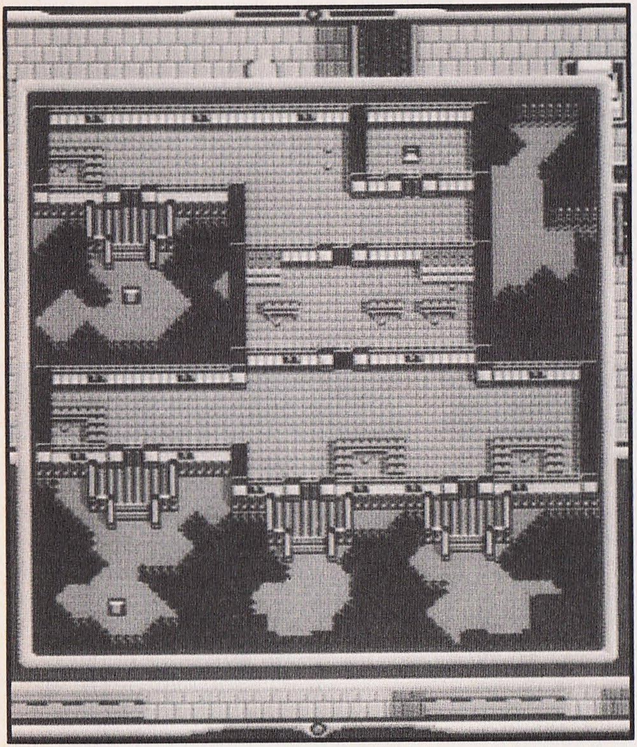
バゼルの塔



▲かなり入り組んだ構造になっている

ファーゲスタ帝国

中・心・部



イセルハーサとは異なった文明を発展させ、高度な科学技術を地底で築き上げていたのが、ファーゲスタ帝国である。地上に点在していた竜の卵も、実は彼らの築いた文明の産物だったのだ。

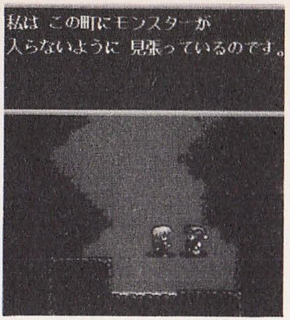
グロストス城と城下町のユイシスを中枢として、イシュタ、キュベラ、ウイルの3つの地方に分かれている。現皇帝のゴドウィン2世が即位してからは、互いの地方を行き来することは禁止されてしまった。

国政はかつて5人の「マスター」と呼ばれる人物の進言を受けて進められていたが、現在はほぼ独裁に近い状態になっている。

政治情勢

ファーゲスタをめぐる情勢は、現在のイセルハーサのように温和なものではない。皇帝ゴドウィン2世が即位し、側近のフラッドがすべてのマスターの権限を掌握するようになってからは、圧政が敷かれ、国民は苦しい生活を余儀なくされている。

この情勢に対し、各地では皇帝打倒をめざすレジスタンスの活動が水面下で進行しており、国政は緊迫した状態が続いている。彼らが行動に出るのは時間の問題のようだ。



▲それぞれの町にレジスタンスの仲間がいる。戦士の笛はその仲間の証明なのだ

交通

ゴドウィン2世のもとで圧政が敷かれている現在、交通の規制はかなり厳しい。

従来はユイシスを経由して互いの地方を行き来していたが、現在は他の地方に行くことは禁止されている。どうしてもというなら、抜け道を探すしかないだろう。

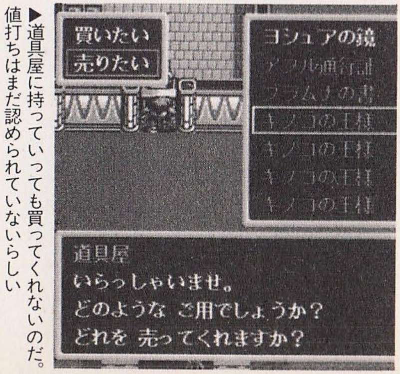


◀この状況下で他の地方に行くには、レジスタンスの協力が不可欠だ

キノコ

地下世界のファーゲスタでは、キノコが非常に珍重されている。日常の食事から薬用まで、その用途は幅広い。

量も貴重なのは「キノコの王様」だが、これはまだあまり知られていないらしく、店でも扱ってくれない。滋養強壮にはうってつけである。



▶道具屋に持っていっても買ってくれないのだ。値打ちはまだ認められていないらしい

48 ユイシス

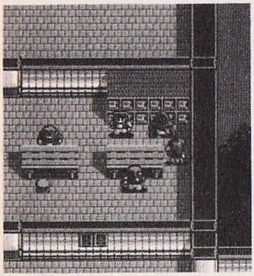
●3つの地方を結ぶターミナル

グロスト城のおヒザ元に位置する町で、かつてはファーゲスタの中で最もにぎやかな町だった。3つの地方を結ぶ中継地点となっていたので、さまざまな物資や情報が得られたのだが、現在では他の地方へ行くことも禁止され、規制も厳しくなっている。



▶ここから先はグロスト城に通じている。一般人は全面立入禁止

ユイシスにはアフル、イズー、キュベラ、ウイルの4つの町に通じる出入り口があり、中に入る時は通行証が交付される。これは入ってきた入り口を証明するもので、入った所からしか出ることはできない。またワプで来ると、いきなり中に入れるがどこへも出られない。



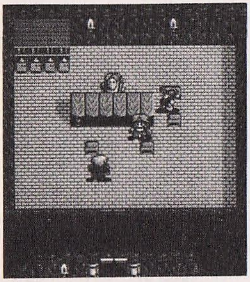
◀怪しげなヤミ商人が掘り出し物を持ち込んでいることもある

49 イシュタ

●レジスタンスの本部のある村

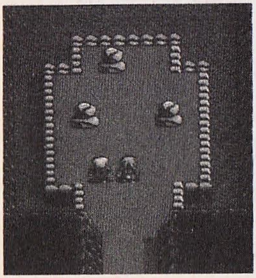
アトラスたちが地底世界に突入して、最初に訪れるのがこのイシュタの村である。ここには皇帝に反抗するレジスタンスたちの本拠地がある。このため、皇帝やガードからも目をつけられている。

交通規制の厳しい地底世界を歩き回るには、彼らから情報を得ることが一番の早道だ。特にリーダーは、帝国の地理に関して詳しいので、目的地までの到達に困った時は話を聞いてみるといいだろう。



▶レジスタンスの本部。向こう側の老人がリーダーである

村には南北2つの出入り口があり、北はアフル、南はイズーへと続いているが、イズーへの道は落盤のため通行止めである。



◀村の奥には、戦いで命を落としたレジスタンスの仲間の墓がある

50 アフル

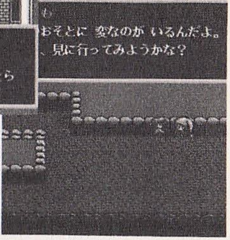
●密造酒名人のいる村

イシュタの北の出口を抜け、地下通路を進んでいくと、アフルの村に到着する。

ここにはハーベイという密造酒作りの名人がおり、キノコの王様を原料にして酒を作っている。この酒は非常に貴重な物で、そう簡単に分けてはもらえない。



◀密造酒は1人1本。1本持っていると、キノコの王様を持っていっても酒はくれない



▶北側はグロストス城への地下通路。子供が秘密基地にして遊んでいる。大丈夫なのかよ

51 イズー

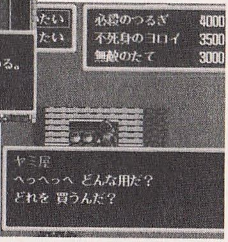
●ナゾの新町長

イシュタとイズーの間の道は落盤でふさがれており、ここを突破する以外にイズーに行く道はない。

ここはイシュタ地方で最大の町で、町の奥には町長の大邸宅がある。最近その町長が替わったのだが、その新町長とはなんと大盗賊ゲイル。元気なジイサンである。



◀町長の大邸宅。地上からいなくなったと思ったら、こんな所にいたのだった



▶町には店もたくさんある。怪しげなヤミ商人がひょっこり現れることもある

52 キュベラ

●第2の拠点

キュベラへの裏道は、サピアの湖を南から渡った向こう側にある地下通路から通じている。

ここはレジスタンスの第2の拠点がある場所で、ウイル方面への抜け道もある。その場所は簡単には教えてはくれないが、必要な時期が来れば解決されるだろう。



◀キュベラのレジスタンスのアジト。さまざまな貴重な情報を得ることができる



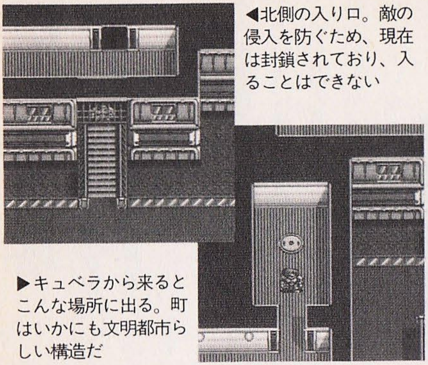
▶ウイルへの抜け道はどこにあるのか？ この老人が知っていそうなのだが……

53 ウイル

●3つの入り口を持つ町

この町へのルートは2か所ある。1つはユイシスから、1つはキュベラの地下通路からである。このうちユイシスからのルートは封鎖中で、町に入るにはキュベラ側から来るしかない。

3つめの出入り口は、ベルンの収容所方面へと続いている。



◀北側の入り口。敵の侵入を防ぐため、現在は封鎖されており、入ることはできない

▶キュベラから来るとこんな場所に出る。町はいかにも文明都市らしい構造だ

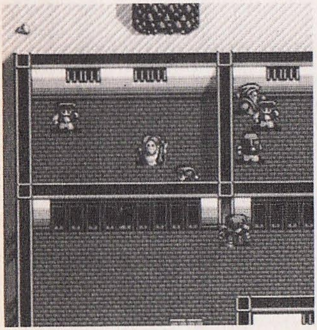
54 プロス

●反逆者の収容所

皇帝側とレジスタンス側の抗争はにらみ合いの状態が続いているが、過去の抗争で捕らえられた者たちはすべてこの収容所に送られた。またかつての5人のマスターたちも、ここに投獄されているという。

収容所生活の待遇はかなり悲惨なものらしく、国民たちはもちろん、ガードの間でもプロスの名前は恐れられているらしい。

道はキュベラから続いている。



▲多くのレジスタンスが連行された

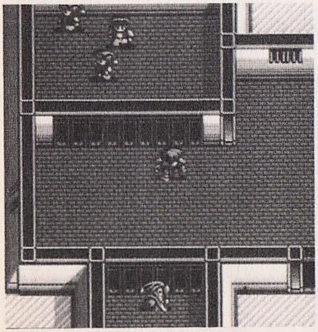
55 ベルン

●さいはての収容所

帝国が所轄する収容所は2か所ある。1つはキュベラ地方のプロス、もう1つはウイル地方のベルン。

ベルンの収容所は、地底では「この世の果て」と思われているネサの辺土にも近い場所にあり、よほどの重罪を犯した者しかここには連行されてこないのが普通である。

プロスよりは規模が小さいが、かなりランクの高いガードが警備しているので、侵入は容易ではない。



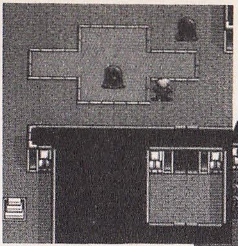
▲反逆者が牢に押し込まれている

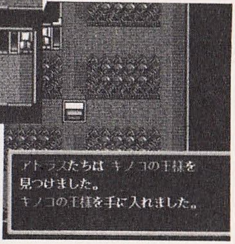
56 アネスの塔

●モンスター製造所?

イシュタからアフルに行くまでのわき道を入っていくとこの塔がある。塔の正面にはガードが警備しており、中ではモンスターが転送され、この地方に送り込まれているらしい。

また塔の最下層には、密造酒の原料であるキノコの王様がひっそりと生えている。


◀転送機から次から次へと送られてくるモンスター。止める方法はないだろうか

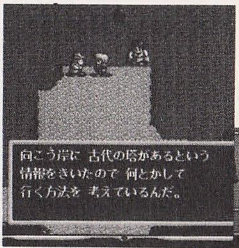


▶最下層には畑のような場所があり、キノコの王様を見つけることができる

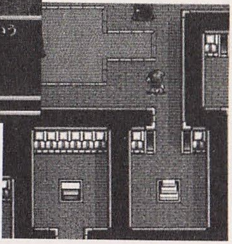
57 サピアの湖

●流れの変わる湖

イズーを出てユイシスへ向かう道の途中の脇道が、この湖の南側へと通じている。キュベラへ行くにはこの湖を渡らなくてはならないのだが、ここは1か月に一度水の流れが変わり、向こう岸に渡れる時とそうでない時がある。湖の向こうには、また長い道が続いているのだ。



◀考古学者のラルフの姿をこんな所で見つけた。まさかポムが弟子入りしているとは

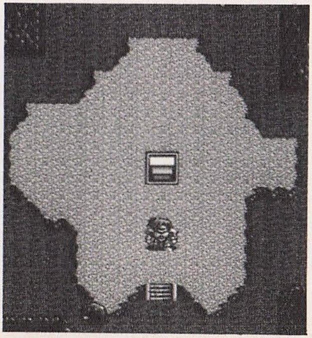

▶湖をいかだで渡るとこんな場所に出る。ここからもモンスターが転送されている

58 ネサの辺土

●この世の果て?

ウイルの南の出口からの道はベルンの収容所へと続いているが、もう1つ別の場所へ通じている道がある。その道の先にあるのが、ネサの辺土である。

地底人の間では「この世の果て」とされているが、実は大地震によって、地上の「試練の洞窟」とつながってしまったのだ。しかしここから地上には出られず、進んだ先は行き止まりである。


▲階段の西側に「この世の果て」が!?

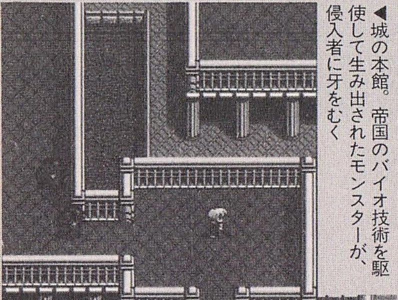
本拠 グロストス城

●科学技術の粋を集めた悪魔の城

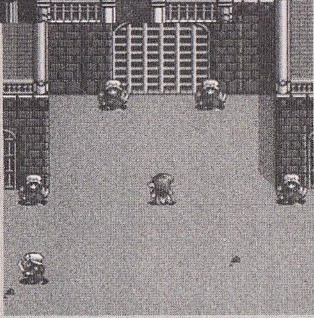
地上世界のイセルハーサと地下世界のファーゲスタでは、全く異質の文明が互いに進行していた。前者は剣と魔法の世界であり、後者は科学力を結集した技術の世界である。その科学技術を集めたのが、グロストス城である。

構造は大まかには本館と別館に分かれており、本館は中庭から中枢の機械室、そして溶岩炉から玉座の間へと続いている。

城内は侵入者を防ぐため非常に複雑な構造となっており、場合によってはモンスターが出ることもある。

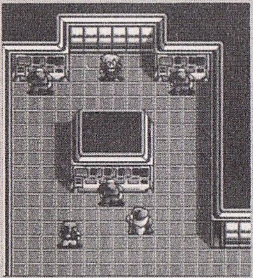


◀城の本館。帝国のバイオ技術を駆使して生み出されたモンスターが、侵入者に牙をむく



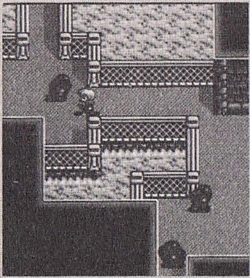
▶城の正面。警備が物々しいが、左右の水路からも場内に突入することができる

テクニカ



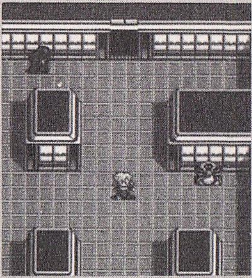
▲このような制御室が城の要所要所に設けられている

溶岩炉



▲いかに地下深い場所にこの城があるか感じさせる

中枢部付近

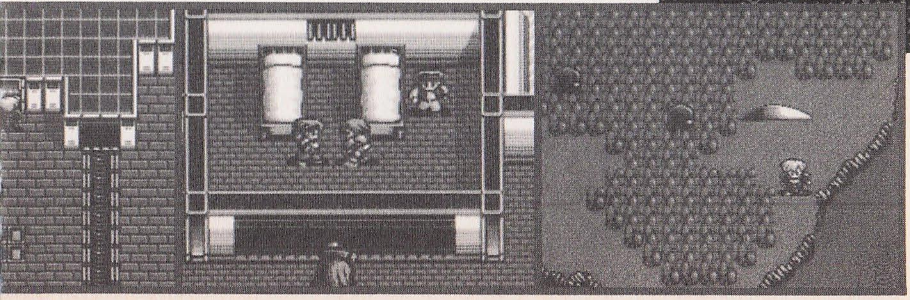


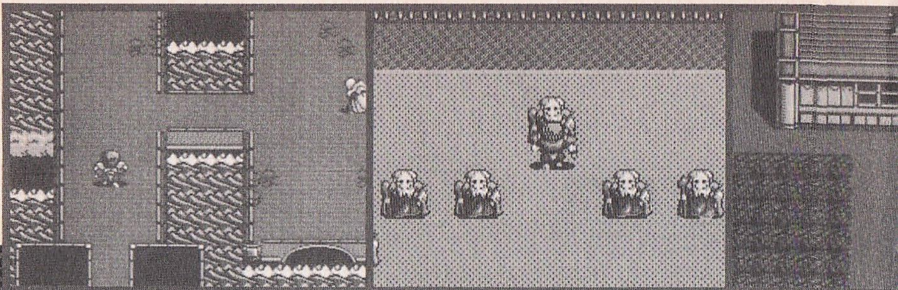
▲最強クラスのモンスターが待ち構えている

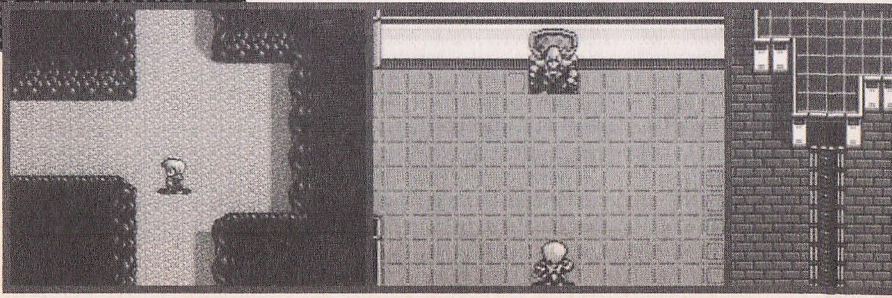


ドラゴンスレイヤー英雄伝説メモリアル

目……次







構成・文／やまざき拓
本文デザイン／小山力也
モンスターイラスト／成田保宏
アイテムイラスト／羽沢正人
編集／(有)オフィス・ティーツー

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

ケイブンシャの大百科別冊

ドラゴンスレイヤー
英雄伝説メモリアル

発　行　人　加納　将光
編　集　人　酒井　征勇
発　行　所　株式会社　勁文社
〒164　東京都中野区本町３丁目32番15号
☎3372-3281(編集)・3372-3291(営業)振替　東京9-13311番
写植・版下　株式会社　研友社
印　刷　所　錦明印刷株式会社
製　本　所　明興製本工業株式会社

MEMORIAL

Falcom©

日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

雑誌コード 63552-63 T1063552630988

株式会社 勁文社 発行　平成4年10月13日 初版

MEMORIAL

Falcom©

日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

●定価980円(本体951円)

雑誌コード 63552-63

T1063552630988